07 2013 190

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

16+

Grand Theft Auto V

CALL of DUTY GHOSTS
БОЕВАЯ СОБАКА-УЛЫБАКА

WATCH_DOGS
ЭКОСИСТЕМЫ ВИРТУАЛЬНОГО ГОРОДА

WOLFENSTEIN NEW ORDER
НОВОЕ «ЛОГОВО» ОТ АВТОРОВ «РИДДИКА»

THE WOLF AMONG US
КАК СКАЗКИ ВЗРЫВАЮТ РЕАЛЬНОСТЬ

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
ОТПРАВЛЯЕМСЯ НА ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ ИГРЫ В ЛОНДОНЕ

XBOX ONE
АНАЛИЗ • ВОСТОРГИ • ЛУЧИ НЕНАВИСТИ

METRO LAST LIGHT
12 СТРАНИЦ В ПОДЗЕМКЕ

REMEMBER ME
БЕСПАМЯТСТВО В ПАРИЖЕ 2084 ГОДА

GRID 2
В ОДИН ПОВОРОТ — ДВАЖДЫ

ПО СЛУЧАЮ ВЫХОДА «ЧЕЛОВЕКА ИЗ СТАЛИ» ВСПОМИНАЕМ САМЫЕ ВАЖНЫЕ ИГРЫ ПРО СУПЕРМЕНА И РАЗБИРАЕМСЯ, ПОЧЕМУ НИ ОДНОЙ НЕ УДАЛОСЬ СТАТЬ ХИТОМ

В ГОСТЯХ У ЭЙЯФЬЯДЛАЙЕКЮДЛЯ
ДЕСАНТИРУЕМСЯ В ИСЛАНДИЮ, НА EVE FANFEST 2013

ГОЛОС РАЗУМА
ТЕХНОЛОГИИ РАСПОЗНАВАНИЯ РЕЧИ: ОТ «КИНЕКТА» ДО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

БИТВА ЗА FPS
ТЕСТ 11 ВИДЕОКАРТ

9 771560 258026 13007

Информационные
и компьютерные технологии
в Колледже предпринимательства №11

Государственное автономное образовательное учреждение

КОЛЛЕДЖ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА №11

Отделение управления и информационных технологий

Информационная безопасность *автоматизированных систем*

Прием на базе 9 классов (основное общее образование).
Срок обучения – 3 года 10 месяцев.
Квалификация – техник по защите информации.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы **«Оператор ЭВМ»**.
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям производство и поставка средств вычислительной техники, системная интеграция, обеспечение защиты информации, создание комплексных систем безопасности.

www.kp11.ru
тел. 8(499)150-4504,
8(499)150-5502
г. Москва, Ленинградское ш., 13А *(м. Войковская, выход из последнего вагона из центра, направо 1 минута от метро)*

ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
И УПРАВЛЕНИЯ

Компьютерные *сети*

Прием на базе 11 классов (среднее (полное) общее образование).
Срок обучения – 2 года 10 месяцев.
Квалификация – техник по компьютерным сетям.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы **«Наладчик компьютерных сетей»**. Сертификация Cisco.
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям системное администрирование, проектирование и монтаж компьютерных сетей, техническая поддержка сетевого оборудования, специалист отдела IT сопровождения.

Профильный класс по направлению «Информационные технологии» Прием на базе 9 классов (основное общее образование).

Информационные *системы*

Квалификация – техник по информационным системам. Прием на базе 11 классов (среднее (полное) общее образование).
Срок обучения – 2 года 10 месяцев.
Обучение бесплатное.

Образовательная программа предполагает освоение дополнительной профессиональной программы «Мастер цифровой обработки информации». Сертификация Microsoft.
В процессе обучения все студенты участвуют в программе предпринимательской подготовки молодежи, целью, которой является развитие способностей к проектированию и реализации собственной бизнес-идеи.
Гарантированное трудоустройство по окончанию обучения по направлениям IT аутсорсинг, специалист технического отдела, оператор баз данных, техник отдела программирования, специалист по внедрению информационных систем.

Профильный класс по направлению «Информационные технологии». Прием на базе 9 классов (основное общее образование).

Реклама

ХЬЮ ДЖЕКМАН
РОСОМАХА
БЕССМЕРТНЫЙ
в 3D
РЕКЛАМА
12+
В КИНО
С 25 ИЮЛЯ
MARVEL

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Во время работы над этим номером случилась чертова уйма важных событий, про каждое из которых очень хочется поговорить в главредском. Но про все из них мы так или иначе расскажем вам на страницах журнала — в рамках больших, развернутых материалов. И лишь одно событие, случившееся прямо в день сдачи номера, осталось за кадром. Поэтому давайте именно ему я и посвящу полностью свое вступительное слово.

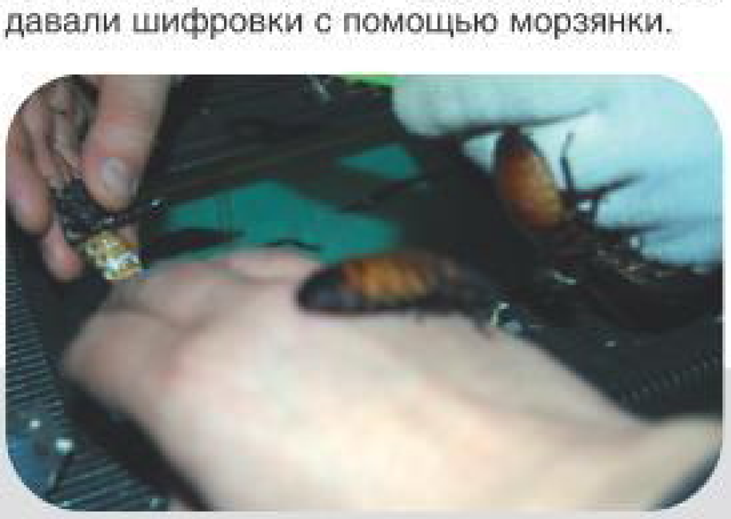
А случилась ни много ни мало лучшая презентация игры на территории России за всю историю существования игровой индустрии. Вот так вот! Ни больше ни меньше.

Sony и «1С-СофтКлаб» устроили предрелизный показ The Last of Us. На таких мероприятиях обычно демонстрируют сам тайтл, иногда на огонек заглядывают разработчики, а дальше все в 99% случаев сваливается в затяжной фуршет с элементами высокоградусных возлияний. И показ, и разработчики, и фуршет на презентации The Last of Us тоже были. Но помимо этого Sony организовала для прессы двухчасовой квест в огромных темных подвалах Бадаевского пивзавода. Пива там уже давно нет, а вот кромешная тьма и атмосфера разрухи и полной безысходности — присутствуют.

Участников, после продолжительного инструктажа, разбили на десять команд по шесть-восемь человек. Команда, в которую попал я, без суда и следствия назначила меня капитаном и выбрала себе название «Борода» с позывными «Борода, go-go-go» — ну, вы поняли почему. После этого всех переодели в военную форму (бахилы ОЗК — в комплекте) и отправили выполнять крайне непростые квесты во мрак тоннелей.

Даже фонариков не выдали. Дорогу приходилось подсвечивать хисами — трубками с флюоресцирующим химическим составом. Из темноты постоянно раздавались характерные крики зараженных из игры (больше всего доставали вопли кликеров), периодически шастающие по подвалу группы натыкались на антуражно оформленные и подсвеченные локации в стиле игры.

Все это было безумно красиво (ну, насколько во тьме удалось разглядеть) и атмосферно, но любоваться красотами времени почти не осталось. Задания были интересные, довольно сложные и часто требовали слаженной работы всей команды. Мы разгадывали головоломки (тем самым спасая из заточения узника-ученого), готовили биопрепараты и выискивали на микроскопе, подключенном к компьютеру, беспозвоночных. Карабкались по канатам, чтобы отыскать код, — точнее, по канату с провисающими перекладинами вверх полз один, а другие со всей дури тянули в разные стороны растяжки, чтобы перекладины не вываливались из-под ног «скалолаза». Передавали шифровки с помощью морзянки.



А в квесте с тараканами и вовсе случился забавный казус. Нужно было в стеклянном лотке с тридцатью здоровенными мадагаскарскими кукарачами разыскать четырех самок (самцы были помечены буквой Y, а самки X). Ребята светили, я выуживал из коробки одного таракана за другим и довольно быстро нашел трех самочек. Но четвертая никак не находилась. Мы проверили всех по три раза. Время заканчивалось. Оставалось секунд пятнадцать. И тут Саша Кузьменко, который тоже был в нашей команде, выдвинул гениальную идею: «Ребята, осмотрите одежду, вдруг таракан заполз на кого-то, а мы этого не заметили». Шансов, как вы понимаете, был мизер. Мы начали крутиться, подсвечивая друг друга. И почти тут же кто-то заметили таракана-беженца на спине еще одного участника — Сергея Епишина, модератора официальной ВК-группы «Игромании». Резко сорвали насекомыша, взглянули на брюхо — точно! Самка! Буквально за пару секунд до окончания времени мы успешно завершили испытание.

Рассказывать можно еще долго, но место ограниченно, поэтому просто пожелаю другим издателям подходить к организации презентаций не менее творчески. Такое — запоминается. Про такое — хочется написать. А главное, нам действительно дали проникнуться духом игры. Когда вы читаете эти строки, The Last of Us уже выйдет, возможно, вы даже уже пройдете ее. Но я сейчас, за две недели до релиза, добравшись глубокой ночью до редакции после шастанья по темным подвалам, пишу эти строки и ловлю себя на мысли, что я ТАК не ждал ни одну игру, наверное, уже лет пять.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

07 ИЮЛЬ (190) 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 — © Igromania, 1997-2013

Тираж 121 320 — Circulation 121 320

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 16 июля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

ОДНИ ИЗ НАС
THE LAST OF US
NAUGHTY DOG
PlayStation Network
SONY
18+
РЕКЛАМА
УБЕЙ ИЛИ БУДЬ УБИТ.
ЕСЛИ БЫ ВСЕ БЫЛО ТАК ПРОСТО.
ВОЗМОЖНО, ТЫ... ОДИН ИЗ НАС?
THELASTOFUS.COM
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

СОДЕРЖАНИЕ №07 (190) 2013

Call of Duty: Ghosts Собака-улыбака рвется в бой

Watch_Dogs Герой социальных сетей

8-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

22-29 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
22 GTA 5
27 The Bureau: XCOM Declassified

30-42 В РАЗРАБОТКЕ
30 **Рейтинговая система игровых рубрик**
31 Игромания рекомендует
32 Call of Duty: Ghosts
34 Assassin's Creed 4: Black Flag
36 Watch_Dogs
38 Wolfenstein: New Order

44-51 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
44 EVE Fanfest 2013
48 КРИ 2013

52-99 ВЕРДИКТ
52 Metro: Last Light
64 Remember Me
68 Resident Evil: Revelations HD
70 Defiance
73 Fire Emblem: Awakening
76 GRID 2
78 Zeno Clash 2
80 Call of Juarez: Gunslinger
82 Path of Exile
86 Mars: War Logs
88 Monaco: What's Yours Is Mine
90 Prime World: Defenders
91 The 39 Steps
92 Thunder Wolves
93 Dishonored: The Knife of Dunwall
94 Warframe
95 Anomaly 2
96 Мобильный дайджест

100-103 ОНЛАЙН
100 Дайджест онлайна

104-106 РЕТРО
104 Vampire: The Masquerade — Bloodlines

107-121 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
107 Упадок и возвращение супергероя
112 Голос разума

122-123 КИНО
122 Тихоокеанский рубеж
123 Росомаха: Бессмертный

124-145 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железные новинки
Тесты
128 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 780

Anomaly 2 95
Assassin's Creed 4: Black Flag 34
Black Sheep 101
Call of Duty: Ghosts 32
Call of Juarez: Gunslinger 80
Defiance 70
Demon Slayer 101
Dishonored: The Knife of Dunwall ...93
Fire Emblem: Awakening 73
GRID 2 76
GTA 5 22
HEX 100
Jacob Jones and the Bigfoot Mystery — Episode 1 96
Mars: War Logs 86
Metro: Last Light 52
Monaco: What's Yours Is Mine 88
OddPlanet 96
Path of Exile 82
Prime World: Defenders 90
Remember Me 64
Resident Evil: Revelations HD 68
RIFT 101
Skyforge 103
Star Command 97
The 39 Steps 91
The Bureau: XCOM Declassified 27
Thunder Wolves 92
Titan 101
Trigger City 98
TUG 101
Ultima Forever: Quest for the Avatar 99
Unearthed: Trail of Ibn Battuta — Episode 1 97
Vampire: The Masquerade — Bloodlines 104
War Thunder 102
Warface 103
Warframe 94
Watch_Dogs 36
Wolfenstein: New Order 38
World of Tanks 102, 103
World of Warcraft 103
Zeno Clash 2 78

132 Видеокарта AMD Radeon HD 7990
134 Видеокарты AMD Radeon HD 7790 и NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost

Теория

140 Правила выбора оперативной памяти
144 Разумный компьютер за разумные деньги

146-153 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

146 Тест № 7. Июль
147 Сканворд № 7. Июль
148 Фотографическая память № 7. Июль
151 Подведение итогов за №05/2013
152 История одного героя

КАЛЕНДАРЬ

149 Forza Motorsport 5
150 Resident Evil Revelations

154-160 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Одни из нас
Анна Молева. Косплей BioShock Infinite

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Watch_Dogs
Call of Duty: Ghosts
GTA 5
Remember Me

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

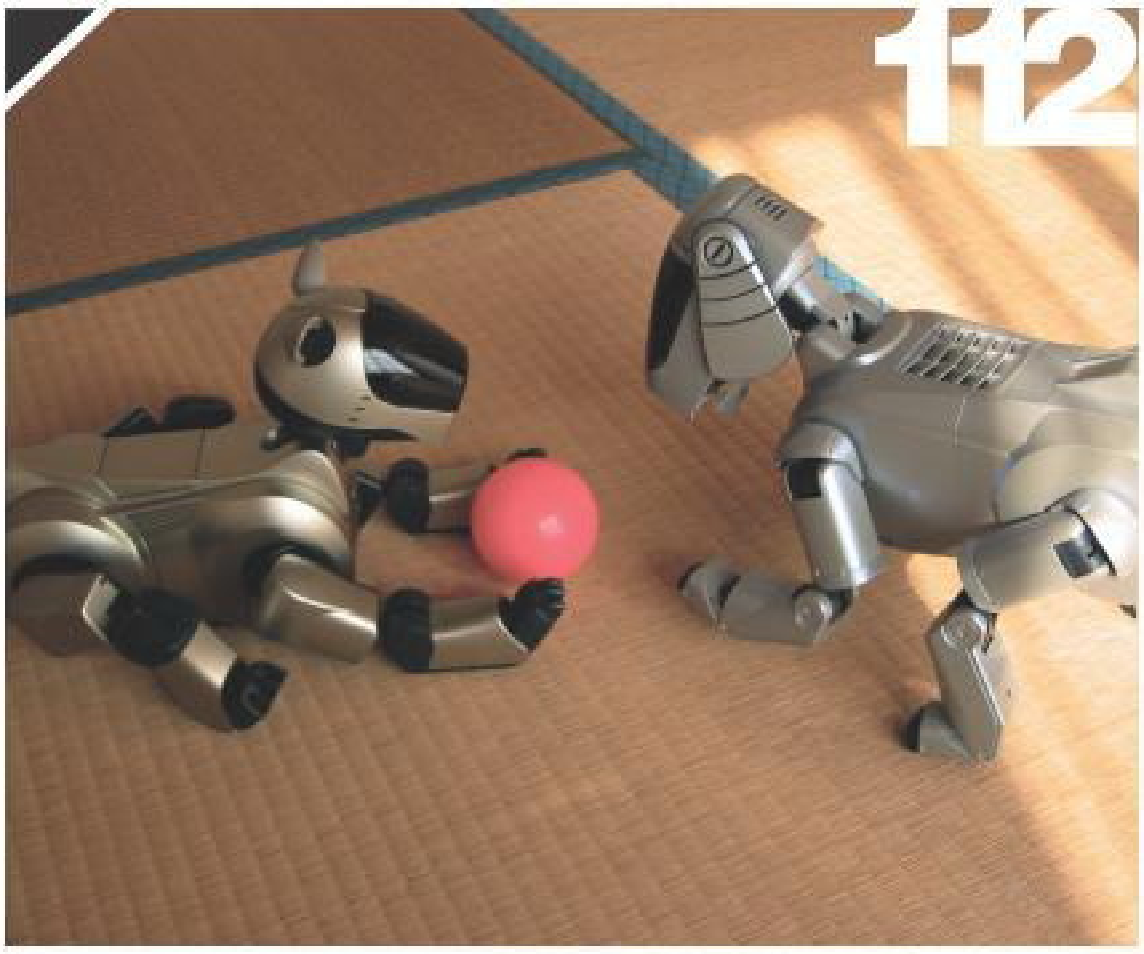
Колледж предпринимательства № 11 ....2-я обложка
Ф-центр ....3-я обложка
ООО «Кинокомпания «Каро Премьер» ....4-я обложка

В номере:

1С-СофтКлаб 3
«Двадцатый Век Фокс СНГ» 1
ТехноМир 43, 47, 131

EVE Fanfest 2013 Приключения «Игромании» в Исландии

Metro: Last Light Осторожно, двери закрываются!



Голос разума Технология распознавания речи

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Летнее затишье?

Всем привет!

Летние месяцы — традиционное затишье среди крупных игровых релизов, но это вовсе не значит, что мы с вами будем скучать. Когда вы читаете эти строки, мы уже посетим E3, а в этом выпуске рассказываем про итоги КРИ 2013 и «Фанфест» компании CCP Games. Снова в строю рубрика Unboxing, где мы распакуем коллекционку нового «Метро» и подросшую в размерах портативную консоль Nintendo.

После обновления видеостудии материалов на диске с каждым месяцем становится больше и больше. Чтобы все они смогли там удобно разместиться, постоянно приходится идти на жертвы. Начиная с этого месяца мы решили отправить всю рубрику «Демотеатр» на сайт — это позволит публиковать больше эксклюзивов на диске, ну а трейлеры всегда можно посмотреть на www.igromania.ru!

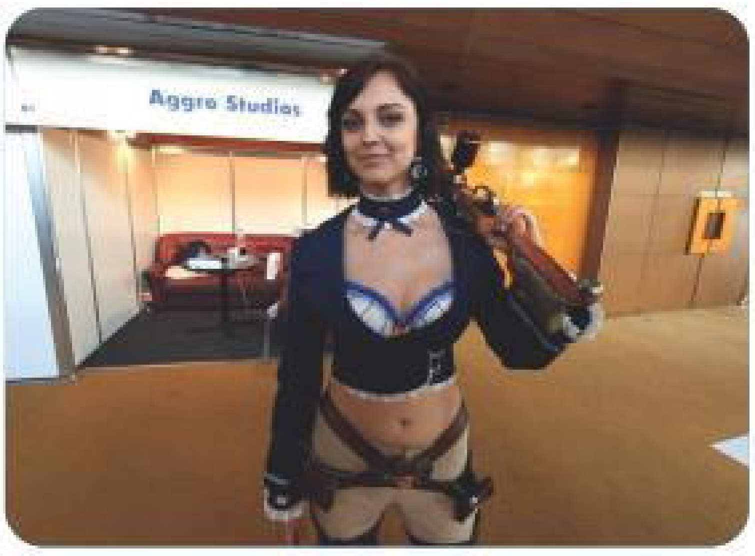
EVE Fanfest 2013

«Фанфест» — как много в этом слове для сердца геймера слилось! В самом деле — всякий, кто неравнодушен к онлайновым компьютерным играм, хоть раз краем уха слышал если не об исландской компании CCP Games, то об играх, которые она выпускает. Это EVE Online, лучшая на сегодняшний день космическая MMORPG, и связанный с ней шутер DUST 514 для PS3.

Хочешь — летай на космических кораблях, хочешь — бегай с оружием в руках. То, как будет выглядеть карта фантастического мира далекого будущего, зависит от каждого из игроков. Ничего удивительного, что вокруг таких игр образовалось довольно активное сообщество: каждый год на традиционный EVE Fanfest в Рейкьявике приезжает все больше игроков. В этом году мы отправили на «Фанфест» свой десант и теперь с удовольствием делимся результатами поездки.

КРИ 2013

Конференция разработчиков игр — крупнейший слет создателей игр со всего СНГ. Каждый год, в середине мая, разработчики собираются в знаменитой на весь мир гостинице «Космос», дабы послушать интересные лекции об особенностях разработки игр, поделиться своим опытом с коллегами, наладить контакты с издателями, представителями прессы и просто хорошо провести время. За годы



своего существования КРИ превратился в огромную тусовку, куда сползаются все представители игровой индустрии, дабы пообщаться в неформальной обстановке, за что многими и ценим. Мы тоже не могли не зайти сюда, — но только затем, чтобы плодотворно потрудиться.

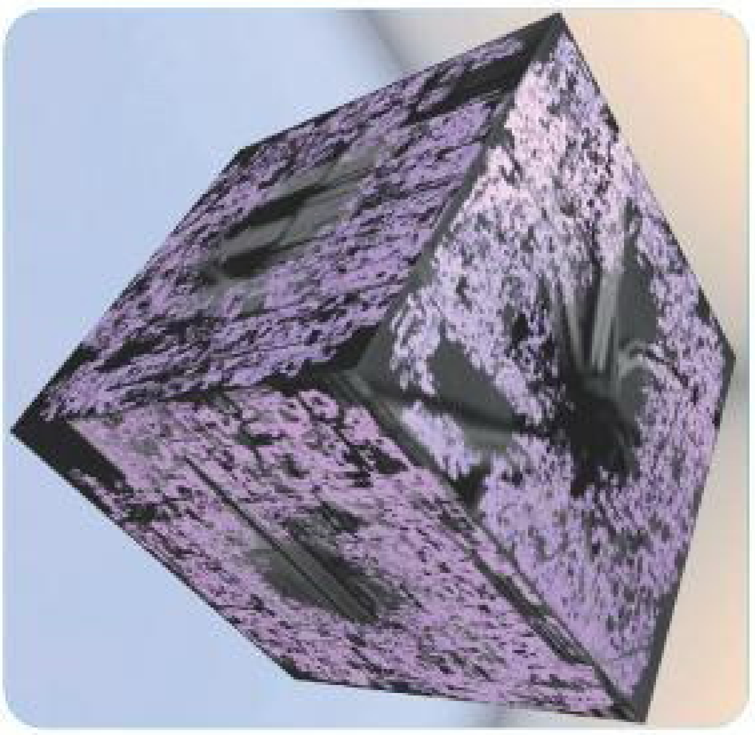
О том, чем запомнится КРИ этого года, — в нашем видеорепортаже и в рубрике «Центр внимания».

Игровые новости

Анонс новой консоли от Microsoft внес некоторую определенность в расклады на ближайшее будущее. Объявлены первые проекты исключительно для Xbox One, и разработчики один за другим уже заявляют о том, что их игры выйдут на новой приставке. Смотрите на диске все самое главное об анонсах последнего месяца вместе с видеороликами и субтитрами!

В этом выпуске: Call of Duty: Ghosts отправит нас в будущее глобальных катаклизмов и верных бойцовых собак. Quantum Break от Remedy — игра о паранормальных явлениях, совмещенная с телесериалом. Глава Remedy рассказывает, почему студия не стала заниматься продолжением Alan Wake. Forza Motorsport 5 демонстрирует автомобили без единого изъяна. Марио со всей своей компанией собирается ехать на зимние Олимпийские игры в Сочи. 2K Marin показала первый игровой процесс The Bureau: XCOM Declassified. Разработчики космического симулятора Star Citizen собрали с будущих игроков девять миллионов долларов. А Warner Bros., чтобы подогреть интерес к Batman: Arkham Origins, сняла не просто трейлер, а практически короткометражный компьютерный фильм с Бэтменом в главной роли.

Новости индустрии



Май был отмечен сразу несколькими анонсами фильмов по играм. Однако главным событием месяца стал анонс новой консоли от Microsoft. В гонку приставок нового поколения официально вступила Xbox One, но презентация вызвала немало вопросов и новых сомнений в судьбе и нового устройства, и консолей вообще. Ответы на некоторые вопросы мы, скорее всего, получим на E3.

В этом выпуске: Microsoft анонсировала Xbox One, но восприняли ее без восторга. Главной новостью презентации в Редмонде стала собака. Electronic Arts заявила, что не делает игры для Wii U, а потом опровергла сама себя. Хакер из Австралии поднял полицию на уши угрозами распространить два терабайта краденой информации. Скандальная музыка удивила посетителей Конференции разработчиков игр в Москве. Лига киберспорта попалась на краже процессорного времени у пользователей. Мир World of Warcraft потерял треть от максимального количества игроков. Аукционы Diablo наводнило фальшивое золото. Питер Молиньё раскрыл секрет «куба любопытства», объявив победителя социального эксперимента Curiosity — What's inside the Cube?. Epic Games нашла продюсера для фильма по Gears of War. Названа дата выхода фильма по мотивам серии Assassin's Creed. Киностудия Warner

Bros. приобрела права на фильм по вселенной Dungeons & Dragons! А по звездным историям EVE Online снимут телесериал.

Игровая культура

Игровая культура — плод коллективного разума миллионов игроков и разработчиков. Она непрерывно развивается и меняется. Уходят и приходят идеи и мемы, появляются новые шедевры связанного с играми творчества, и создатели игр постоянно подпитывают этот бурлящий котел. А мы вылавливаем из него все самое лучшее и интересное!

В этом выпуске: Железный человек Тони Старк пришел в Скайрим и навел шороха! Самая большая фигурка героя Assassin's Creed поместится не во всякой комнате. Видеоролик несуществующей игры стал темой диссертации. Уоррен Спектор пошел в преподаватели «курса молодого геймдизайнера». Дюк Ньюкем возвращается на старый движок. Любители пейнтбола воссоздали уровень из Call of Duty. Калифорнийский кузнец сковал гигантский меч из Final Fantasy. Google встроил игру в поиск картинок. Фанаты Portal научились делать игровой куб со встроенными турелями. Образ Марио появился на кофейной пенке. Самый ленивый геймер в мире создал робота для смены дисков в Xbox.

Десятка самых-самых: игровые города

Период летних отпусков — самое подходящее время, чтобы посещать края, где раньше не доводилось бывать. Чтобы помочь вам определиться, куда стоит заглянуть во время каникул, мы решили вспомнить главные туристические мекки игровой индустрии — самые красивые и необычные города, которые можно отыскать на просторах виртуальных миров.

Легенды игровой индустрии — Metal Gear

В далеком 1987 году Konami выпустила игру, в успех которой практически никто — начиная с руководства компании — не верил. В то время идея боевика, в котором главный герой вместо того, чтобы сражаться с врагами, прятался от них, большинству казалась абсурдной. Однако Metal Gear все же увидел свет, и, вопреки прогнозам скептиков, игра завоевала любовь миллионов.

Metal Gear стала родоначальницей стелс-боевиков и положила начало одной из самых масштабных и популярных франшиз в истории игровой индустрии. Общий тираж сериала составляет порядка 30 миллионов экземпляров — и продолжает расти, причем не только за счет новинок, но и благодаря многочисленным переизданиям нестареющей классики. Нынешним летом ожидается очередной масштабный сборник, получивший подзаголовок Legacy Collection, и в преддверии его выхода мы решили вспомнить о становлении знаменитого сериала.

Мнения

Главное «мнение» июльского номера посвящено игре «**Метро: Луч надежды**». Своими впечатлениями от этого замечательного боевика делятся Алексей Макаренков и Александр Шакиров.

А также вас ждут мнения по **Sanctum 2**, **Zeno Clash 2** и **Resident Evil: Revelations**.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

- **Battlefield: Bad Company**
- **Warcraft 3: The Frozen Throne**
- **Heart of Darkness**
- **The Chaos Engine**

Unboxing

Распаковка коллекционных изданий игр — увлекательное занятие. Подход «Игромании» к этому процессу предельно серьезен. Мы не красуемся перед камерой, а показываем вам крупным планом самое главное — содержимое заветных коробок во всех деталях, чтобы вы смогли сами без труда отличить действительно шикарные издания от откровенного барахла за тройную цену.

Ну а сам процесс снабжаем комментариями, ехидными и не очень, — в зависимости от того, что встречает нас внутри коллекционок.

В этом выпуске:

- **Метро 2033: Луч надежды**
- **Nintendo 3DS XL**

Его высочество Xbox Первый

Люди любят узнавать новости, смотреть грандиозные шоу, а также наблюдать за тем, как кто-то садится в лужу. Презентация Xbox One совместила все это в одном, чем и заслужила бурные овации и лучи ненависти. All in One.

Microsoft проводила презентацию **Xbox One** с позиции сильного и уверенного в себе лидера, который не идет на поводу у толпы и устанавливает собственные правила игры. Сегодня модно поддерживать инди-студии, но Microsoft не сказала о них ни слова.

Sony «раскручивает гайки» разработчикам, а Microsoft считает, что совсем незачем их баловать. Игроки не любят слишком навязчивый сервис — получите неотключаемый Kinect и необходимость регулярно выходить в онлайн. Понятно, что после презентации было много недовольных, но Microsoft, похоже, уверена в правильности выбранного курса.

Если глядеть на Xbox One спереди и чуть сверху, становится понятным замысел дизайнера: приставка в виде логотипа Windows! Или в виде кафеля в ванной...

В этой статье мы познакомим вас с новой приставкой, разберем новую политику Microsoft и даже устроим небольшую заочную битву Xbox One с главным конкурентом — PlayStation 4.

Один за всех, и все за Одина

Третий Xbox получил весьма странное имя — Xbox One. Очень похоже, что маркетологам понравился лозунг «All in One», то есть «Все в одном», и они решили назвать консоль в честь рекламного лозунга, который ее же и рекламирует. Такая вот рекурсия. Суть названия ясна: Microsoft позиционирует Xbox One не как приставку, а как универсальный медиацентр, совмещающий все типы домашних развлечений: телевизор, видеоплеер, видеотелефон, музыкальный центр, домашний компьютер и приставка.

Недаром вторым лозунгом анонса была строчка «All your entertainment», то есть «Все ваши развлечения», которую шутники из интернета уже успели переиначить в «All your entertainment are belong to us» (что-то вроде «Весь ваш развлечений принадлежать нам»), по образу и подобию известного интернет-мема.

Чуть ли не половину презентации нам показывали, как смотреть на новом Xbox кино, разговаривать в скайпе, как смотреть кино и разговаривать в скайпе одновременно, как можно подключить через HDMI-pass кабельное или спутниковое ТВ, как использовать приставку в качестве продвинутого пульта с голосовым управлением. Microsoft даже анонсировала собственный сериал по игре **Halo**, режиссером которого выступит не абы какой Михалков или Уве Болл, а сам Стивен Спилберг.

Все это прекрасно, но, во-первых, все это уже было и есть в Xbox 360 и Xbox Live, а во-вторых, многие медийные возможности Xbox, например фильмы на заказ и ТВ, в большинстве стран просто недоступны. Поэтому не будем на них зацикливаться и перейдем непосредственно к консоли.

Плитки, окна и умное стекло

Внешний вид Xbox One озадачил многих. С одной стороны, безликой приставку не назвать. Новый Xbox бросает вызов плавным, гламурно-зализанным линиям современных устройств, переосмыслив в минималистичном стиле ретро-дизайн аналоговой эпохи. С другой стороны, при виде черного видеомагнитофона глаза на лоб полезли даже у поклонников ретро. Microsoft должна очень сильно любить новый логотип Windows и плиточный интерфейс, чтобы делать приставку похожей на них.

Комплектация никаких сюрпризов не преподнесла: x86-процессор, жесткий диск на 500 ГБ, привод Blu-ray, плюс обновленный Kinect, в котором были устранены все детские болезни первой модели. Геймпад продолжает развивать идеи весьма удачного контроллера Xbox 360. Важных изменений почти нет, разве что курки на новом контроллере стали еще больше, чем прежде, и обзавелись собственными вибромоторами.

Хотя в ходе презентации интерфейса главный упор был сделан на возможности нового Kinect (о котором мы расскажем ниже), Microsoft также продемонстрировала поддержку технологии SmartGlass, анонсированной на прошлой E3. С ее помощью можно использовать планшет и мобильник в качестве второго экрана для управления различными приложениями. К сожалению, никаких впечатляющих примеров не показали, только навигацию по меню с помощью тачскрина. Может быть, не

На многих скриншотах Xbox выглядит большим и страшным Черным Видеомагнитофоном, но в реальности он довольно маленький и аккуратный.

На поколение впереди

Технический директор Microsoft Раджа Тенейжа заявил о Xbox One и PS4 буквально следующее: «Эти консоли на целое поколение опережают самые производительные ПК, которые есть на рынке сегодня. Наши тесты подтверждают, что их производительность в 8-10 раз опережает нынешние приставки».

Конечно, можно ожидать, что благодаря оптимизациям встроенное видео новых приставок покажет неплохую производительность. Некоторые источники считают, что видеоядро Xbox One будет на уровне среднебюджетной видеокарты Radeon HD 7790 (не путать с топовой 7970), а графика PS4 дотянет до уровня Radeon HD 7850, а то и Radeon HD 7870. Однако утверждение о тотальном превосходстве над топовыми ПК, прямо скажем, более чем сомнительное.

И, может, мы бы не заговорили на эту тему вообще (нельзя же вот так, без аргументов, раскритиковать мнение руководителя уважаемой компании), однако помог случай. Бывший глава студии Epic Games Марк Рейн высказал в «Твиттере» свое авторитетное мнение по поводу слов Раджи, и звучало оно так: «Да ничего подобного. Это высказывание полнейшая чушь». Вот вам и первый холивар «некстгены против ПК»!

хотели отвлекать внимание от Kinect или же просто решили оставить задел на будущее.

Microsoft сама производит операционные системы, поэтому ни в чем себе не отказывала: в Xbox One будет сразу три ОС. Первой стала специальная версия Windows 8, отвечающая за работу приложений. В качестве второй выступает Xbox OS, предназначенная специально для запуска игр. Третья ОС будет чисто служебной, ее единственной задачей станет переключение между Windows 8 и Xbox OS, которое можно будет осуществлять в любой момент. Обновление операционных систем осуществляется раздельно, так что более простой и стабильной Xbox OS не придется «страдать» от частых обновлений своей соседки.

Сериал по Halo от Стивена Спилберга — это как сериал про Билла Гейтса от Оптимуса Прайма. Очень странно, но очень круто.

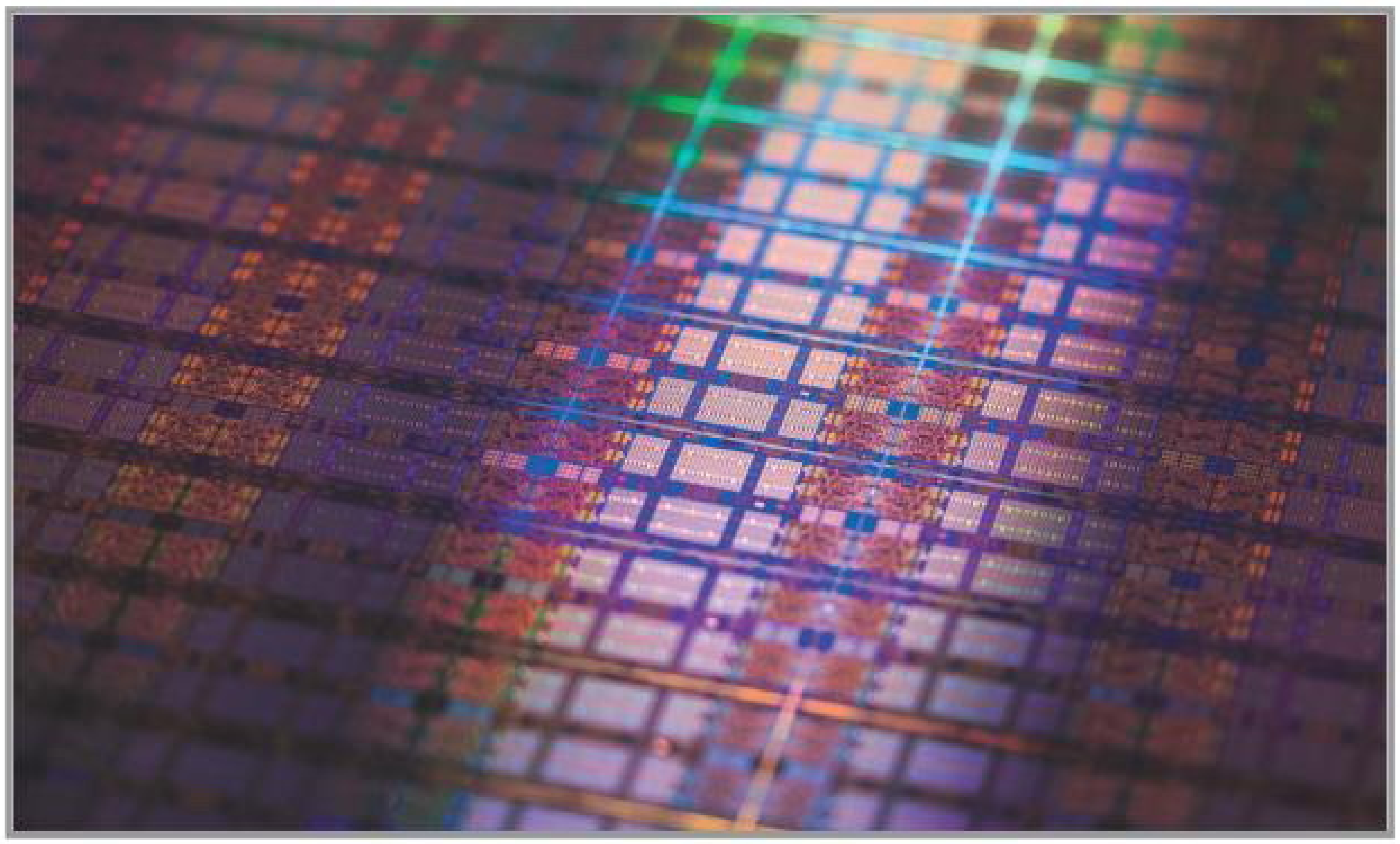
Xbox One, как и его предшественники, будет иметь региональные ограничения, поэтому придется покупать приставки и игры, предназначенные для той страны, где вы живете. Учитывая привязку всего и вся к цифровым сервисам, обойти препоны будет непросто. С другой стороны, Microsoft может последовать доброму примеру **Steam** и использовать эту особенность во благо — например, для снижения цен в тех странах, где платежеспособность игроков ограниченна.

Облачно, цифровые осадки

Xbox One создавалась для работы с постоянным сетевым подключением. В офлайне консоль тоже будет работать, но лишь частично, а вице-президент Microsoft Games Studios Фил Харрисон заявил, что приставка должна будет выходить в Сеть как минимум раз в день. «В случае разрыва соединения вы сможете продолжить играть в одиночные игры, которые не требуют подключения к Xbox Live. Также можно будет смотреть кино с дисков или то, что вы загрузили на винчестер», — пояснил Фил.

Microsoft не раз подчеркнула, что значительная часть возмож-

Считаем транзисторы



По Сети расползлись дикие слухи, что процессор Xbox One содержит аж 5 миллиардов транзисторов, что показалось нам совершенно невероятным. Нет, мы их, конечно, сами не считали, но давайте сравним: рядовые процессоры Intel и AMD имеют всего 1-2 миллиарда транзисторов, а топовая видеокарта NVIDIA TITAN стоимостью в тысячу долларов — 7 миллиардов. Для дешевой приставки такой чип был явно не по карману.

Покопавшись в источниках, мы прояснили недоразумение: маркетологи Microsoft просто посчитали общее количество транзисторов во всех микросхемах, включая чипы памяти, получив красивую круглую цифру в 5 миллиардов транзисторов против 500 миллионов в Xbox 360. Ну а журналисты не так поняли и разнесли по всей Сети неверную информацию. Ошибка простительна: Microsoft напустила столько рекламного тумана и недомолвок, что вытащить полезную информацию из анонса было очень непросто.

ностей Xbox One обеспечивается за счет облачных сервисов, которые поддерживают 300 тысяч серверов компании. «Облачные ресурсы постоянно набирают мощность, и вы можете перенести на них часть нагрузки. Так что со временем ваша приставка будет становиться все более и более мощной. Мы просто поручаем часть расчетов нашим серверам, освобождая ресурсы консоли», — говорит Бойд Малтэра, глава отдела разработки.

По словам девелоперов, на серверах можно рассчитывать не только привычные вещи типа искусственного интеллекта (такое можно встретить в любой онлайновой игре), но и гораздо более сложные задачи, включая расчет физики и даже помощь в обработке графики.

Также облака позволят разгрузить встроенный винчестер. Похоже, что скупиться на объемы дискового пространства не будут: к примеру, специальная программа для записи игр сохранит ролики в облачном хранилище, позволяя затем редактировать и делиться ими с друзьями. Там же будут храниться сейвы, фильмы, музыка и много чего еще. Сменить внутренний винчестер будет невозможно (вероятно, какая-то антипиратская защита), но на всякий случай предусмотрено подключение внешнего винчестера через USB 3.0.

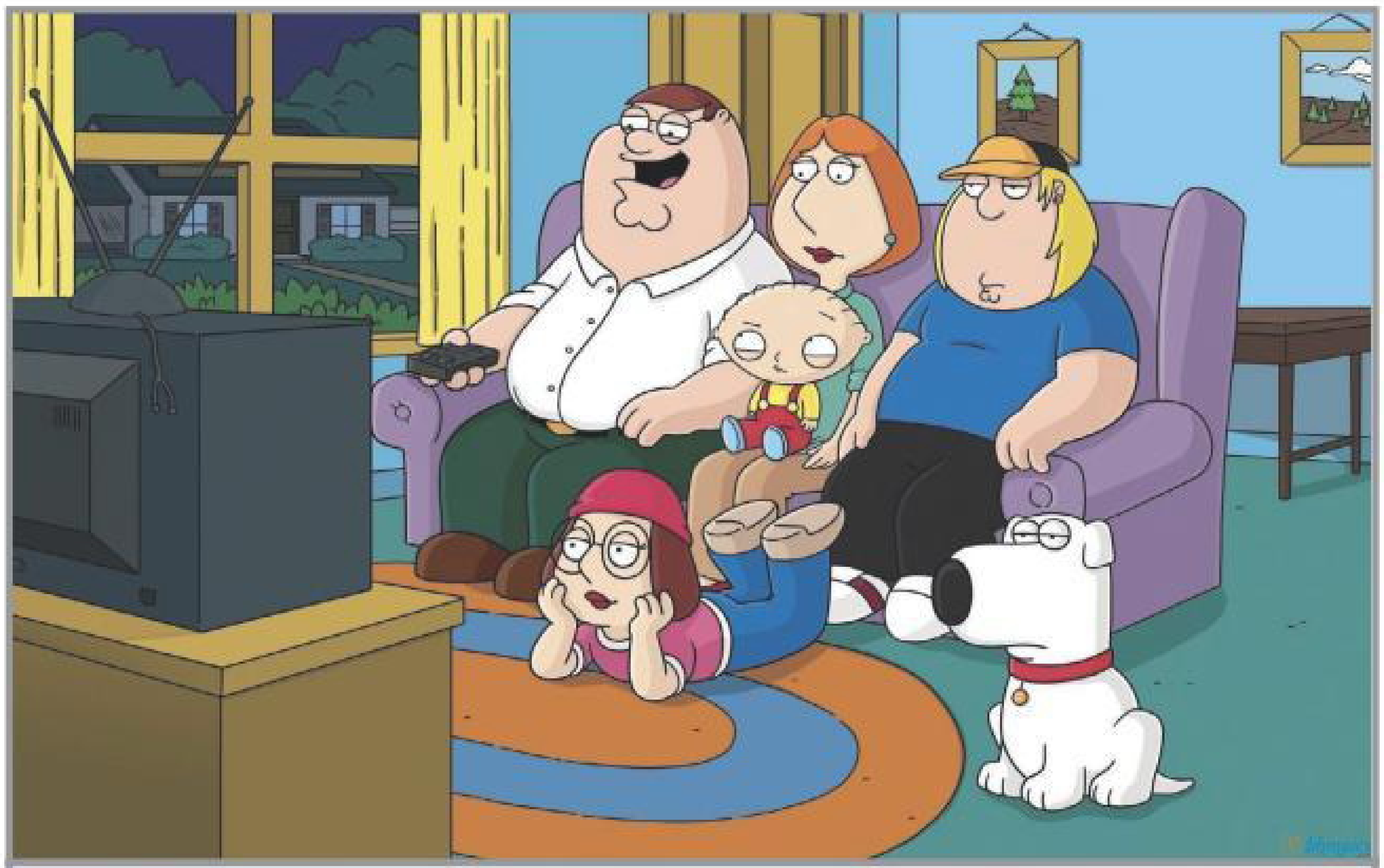
Наш Live живее всех живых

Xbox Live предложит новые интересные возможности. На смену скучным ожиданиям в лобби в поисках матча придет система Smart Match, которая сможет быстро найти вам подходящего соперника, учтя при этом самые разные параметры, вплоть до его игровой репутации. Другая фишка: искусственный интеллект изучит ваш стиль игры и создаст «цифровую тень» — бота, который будет сражаться подобно вам. Например, если друзьям захочется поиграть с вами, когда вы заняты, можете послать на замену своего кибердвойника.

В новом магазине все игры будут продаваться в одном месте, будь это блокбастер, загружаемая аркада или небольшой инди-проект. Соответственно, такие разделы, как Xbox Live Arcade и Xbox Live Indie Games, упраздняются. Это можно считать гуманитарной помощью мелким студиям, чьи игры теперь смогут рассчитывать на свои «пятнадцать минут славы» на главной странице сервиса.

На этом доброта Microsoft заканчивается. Как и раньше, независимым разработчикам для выпуска своих игр на консоли нужен будет издатель, да и про бесплатную поддержку собственных игр тоже ничего не сказали. «На данный момент мы не планируем менять наш подход к разработчикам игр», — заявил глава Redmond Game Studios Мэтт Бути. После того, как Sony во время анонса PS4 целовала инди-разработчиков в пупок и обещала им удобства не хуже чем в Steam, подобное отношение к создателям игр может позволить только очень уверенная в своих силах компания.

Нельзя сказать, чтобы индииндустрия этому обрадовалась. «Сложно оценивать презентацию с точки зрения разработчика, так как про игры они почти не упомянули. Похоже, что они скорее собираются конкурировать с Apple и Google, а не со Steam», — говорит



Судя по одному из патентов Microsoft, в будущем Xbox One сможет выдавать ачивки за просмотр телепрограмм. Потрясающая идея. Даже на кнопки жать не придется!

Детские мечты

Американцев с самого детства пичкают фантастикой, где космонавты и пришельцы из будущего используют голосовое управление. Например, в фильме «Запретная планета» 1956 года экипаж звездолета «Беллерофонт» отбивается от монстра с помощью турелей, управляемых через микрофон.

Неудивительно, что они так зациклились на Kinect с его футуристичным управлением. Кстати, этот знаменитый фильм стал прародителем «Звездных войн». Лукас почерпнул оттуда множество идей — атмосферу, бластеры, эмоциональных роботов и даже послания в виде миниатюрных голограмм.

Энди Шац из **Pocketwatch Games**. А Мартин Пичмейер из **Broken Rules** заранее дает Microsoft отставку: «Как независимый разработчик, я не увидел в этой презентации ничего, что сподвигло бы меня делать игры для этой консоли. PS4 в этом плане куда привлекательнее, как и Wii U. Думаю, самыми интересными платформами для инди-студий останутся iOS, Android и Steam».

Если долго глядеть в Kinect...

Негативная реакция на презентацию, по слухам, шокировала Microsoft. Например, они презентовали чудеснейший Kinect, который теперь будет поставляться с каждой приставкой, а публика и журналисты смотрят на него с ужасом и поминают Большого Брата. Ну да, он постоянно будет за всеми подслушивать и подглядывать, и что такого? Он ведь не со зла, а исключительно из самых благородных побуждений — на Kinect строится все управление интерфейсом!

Взмахами рук и жестами можно производить навигацию по меню, отдавать голосом команды, диктовать текст (например, для заполнения форм на сайтах — это решает извечную проблему консолей с отсутствием клавиатуры). Для более точного распознавания голоса контроллер обрабатывает до 2 гигабайт данных в секунду.

Даже если консоль выключена, Kinect постоянно слушает все, что происходит вокруг, готовый отреагировать на голосовую команду через 13 миллиардных секунды после ее произнесения. Если вас одолевает паранойя и вы не хотите, чтобы приставка вас подслушивала, либо суньте Kinect под подушку, либо попробуйте отключить микрофон с камерой в настройках. Отключить сам контроллер не получится, без него Xbox просто откажется работать.

Камера теперь имеет широкий угол обзора и умеет снимать в разрешении 1920x1080 со скоростью 30 кадров в секунду. За создание трехмерной картинки отвечает новый инфракрасный сенсор глубины на 250 тысяч пикселей. Контроллер умеет работать в полной темноте, следит за шестью людьми сразу, отслеживает движение пальцев и мимику, каким-то образом определяет сердечный ритм игрока, распознает сказанную ложь, а также имеет гораздо меньше слепых зон. Теперь к нему можно подойти почти вплотную, и он все равно будет видеть все ваши движения.

Начинаем вскрытие

И вот, наконец, мы добрались до начинки консоли. Но прежде, чем начать рассказ о Xbox One, перенесемся немного в прошлое и посмотрим, чем закончилась битва консолей прошлого поколения. Сейчас уже ясно, что PS3 и Xbox 360 оказались не слишком удачными и не сумели озолотить создавшие их компании. Но их печальный опыт лег в основу новых устройств, так что давайте вспомним, с чего все начиналось.

В Microsoft никогда не увлекались созданием собственного железа, и, возможно, именно это сыграло решающую роль в успехе Xbox 360: процессор они заказали у IBM, видео у ATI (нынче подразделение AMD), при этом не стали слишком мудрить с конструкцией. Процессор с тремя одинаковыми ядрами, общая память, тесная взаимосвязь между процессором и видеоядром для экономии пропускной способности... Архитектура Xbox 360 не имела «узких мест», эффективно распоряжаясь всеми имеющимися ресурсами.

Sony, в свою очередь, была опьянена успехами PS2 и хотела закрепить за собой статус чемпиона консольного рынка. Она вела собственные исследования, интересовалась перспективными технологиями, пыталась создать что-то необычное. PlayStation 3 был просто нафарширован продвинутой электроникой: 256 мегабайт редчайшей оперативной памяти от Rambus, уникальный привод Blu-ray, суперуникальный процессор Cell. На бумаге цифры выглядели вкусно, на практике же никакого преимущества получить не удалось.

Архитектура процессора Cell получилась бредовой — очень сложной и очень неэффективной. Возможности Blu-ray задействовали только под самый конец жизненного цикла консоли. Уникальная память тоже оказалась не у

Пока технология SmartGlass выглядит довольно скучно, но в будущем она должна помочь в продвижении планшетов и мобильников Microsoft, так что ей наверняка уделят должное внимание.

Шпионский скандал

До анонса новых консолей зарубежная пресса регулярно радовала нас слухами, сообщениями «из достоверных источников» и утечками разных секретов. Как ни странно, большая часть информации оказалась достоверной, так что непосредственно к анонсу о приставках было известно практически все. Вопрос: откуда дровишки? Оперативники ФБР и служащие австралийской полиции раскрыли один из тех самых «анонимных источников», нагрянув к нему домой с ордером на обыск.

Австралиец, известный под ником SuperDaE, пытался продать через eBay несколько прототипов приставки Xbox One. Кроме того, он сотрудничал с журналистами, давая им горячий материал для новостей. Первый обыск был совершен еще в конце зимы, следствие шло несколько месяцев. Но в тот момент, когда полиция уже готова была предъявить SuperDaE обвинения и посадить его под арест, он заявил, что владеет кучей разных секретов, включая некие сведения о Xbox One, которые Microsoft не хотела бы публиковать. И если его арестуют, то автоматическая система опубликует на «Твиттере» логин и пароль к серверу, где все это добро хранится.

Среди секретов находятся: программы для разработки игр для PlayStation 4, Xbox One и Wii U; некая информация, добытая хакерами с серверов Epic Games, **Blizzard**, **Unitied Front Games** и **THQ**; незавершенные версии некоторых игр, таких как **Company of Heroes 2** и **WWE 14**, а также неанонсированный пока проект студии Epic Games. На момент подготовки статьи SuperDaE был еще на свободе.

дел, так как главным «бутылочным горлышком» оказалась не скорость памяти, а ее количество. Хотя в теории ее было не меньше, чем у Xbox 360 (256 МБ системной памяти и 256 МБ видеопамяти, в сумме те же 512 МБ), однако из-за неэффективного использования накладные расходы съедали около 70 МБ ее объема.

В итоге победила Microsoft. Пусть по скорости обе консоли были примерно равны, но разработка Xbox 360 обошлась гораздо дешевле и доставляла разработчикам гораздо меньше хлопот. С тех пор Sony и Microsoft четко усвоили: дорогие консоли — это плохо, необычное железо собственной разработки — это очень плохо, сложная архитектура — это вообще полный кошмар, зато много памяти — это хорошо.

Память о памяти будет жить в веках

Несмотря на полученный урок, при разработке PS4 Sony опять сплоховала, снова решила показать всем высокотехнологичную кузькину мать, выбрав для консоли новейшую память типа GDDR5. К началу разработки такая память была дорогой, редкой, а максимальный объем одного чипа составлял 128 мегабайт, так что в приставку удалось запихать всего 2 ГБ. Вероятно, Microsoft пожелала конкуренту удачной прогулки по старым граблям, а сама решила, что от бобра добра не ищут, и использовала проверенную схему.

Xbox One — это фактически усиленный Xbox 360. Гибкая и удобная для разработчиков архитектура, простой многоядерный процессор и куча дешевой общей памяти, недостаток скорости которой все так же компенсировался маленьким буфером высокоскоростной памяти (на Xbox 360 было 10 МБ eDRAM, на Xbox One поставили 32 МБ eSRAM). Объем памяти увеличили до невероятных 8 ГБ, ведь во времена проектирования Xbox 360 инженеры компании тоже считали 512 МБ излишеством, собираясь поставить 256 МБ, и только настоятельное требование студии **Epic Games** вынудило Microsoft отказаться от этой идеи.

Ради объема снова пожертвовали скоростью, выбрав дешевую и медленную память DDR3, правда, заставив работать ее на достаточно высоких частотах — 2133 МГц. На ПК такую память ставят в качестве системной, для процессора ее хватает с избытком. Однако в Xbox One память общая, и для требовательного видеоядра пропускной способности DDR3 может оказаться маловато.

Тем не менее 8 ГБ стоили таких жертв. Какой бы мощной ни была PS4, с 2 ГБ памяти она должна была оказаться в аутсайдерах. Сначала все было хорошо. Инженеры Microsoft ликовали, запасались шампанским и подсчитывали, сколько яхт купят на полученные премиальные. К сожалению, праздновать не пришлось.

Беда пришла откуда не ждали. Заводы быстро осваивали производство GDDR5, снижали ее стоимость, повышали скорость, но что хуже всего — увеличивали ее объем. Когда наладили производство чипов GDDR5 на 256 МБ, инженеры Sony смогли увеличить память PS4 до 4 ГБ. А совсем недавно начали производить чипы на 512 МБ. Хотя их делали небольшими партиями, Sony удалось договориться насчет поставок, так что к февральскому анонсу было гордо объявлено, что PS4 будет иметь 8 Гб GDDR5 с частотой 5500 МГц, что шокировало даже разработчиков, давно работавших с этой платформой… Но на этом проблемы Xbox One не закончились.

Геймпад Xbox One похож на старый, но Microsoft утверждает, что туда добавлено более 40 технических и конструктивных нововведений.

Главным достоинством геймпада для Xbox был его размер, удобный для крупных рук европейцев, DualShock 3 больше подходил для маленьких рук азиатов, потому и не снискал большой популярности.

Процессор-профессор

Переходим к процессору и графике. Как мы писали выше, обе ком-

пании на этот раз решили не рисковать, не увлекаться экспериментами, а потому обратились к производителям железа для персональных компьютеров. Впрочем, особого выбора у них не было. **Intel**, **AMD** и **NVIDIA** давно выиграли технологическую гонку, не оставив остальным ни единого шанса. Богатая и преуспевающая Intel оказалась несговорчивой, поэтому Sony и Microsoft обратились к переживающей кризис AMD, имеющей к тому же очень неплохие наработки в области гибридных процессоров.

Напомним, что гибридный процессор — это ЦПУ со встроенным видеоядром. Помните, как мы вонзили нож в спину фанатам PS3, сказав, что у Cell была бредовая архитектура? На самом деле это не совсем верно. Если говорить с инженерной точки зрения, то Sony на десяток лет обогнала свое время, попытавшись создать для PS3 именно гибридный процессор, который мог бы делать не только общие расчеты, но и рендерить графику. Тогда эта затея с позором провалилась. По части обработки графики Cell безнадежно отставал от обычных видеокарт, так что пришлось делать приставку по традиционной раздельной схеме «процессор + видеочип». Но сама идея была вполне здравая, и вот теперь технологии наконец-то доросли до ее реализации.

Если верить информации от бывшего сотрудника AMD, Microsoft заплатила им более трех миллиардов долларов. За эти деньги AMD создала для Microsoft гибридный 8-ядерный процессор на базе архитектуры Jaguar. Это развитие линейки чипов, предназначенных для планшетов и экономичных ноутбуков, так что новый ЦПУ может похвастать очень скромным энергопотреблением — по слухам, он работает на частоте 1,6 ГГц и потребляет всего 30 ватт под полной нагрузкой.

Слухи могут и врать, так как на процессоре стоит огромный радиатор с тепловыми трубами и вентилятор размером с винт от вертолета, — инженеры вполне могли «раскочегарить» мобильный чип, чтобы выжать из него побольше мощности.

Хотя в свое время многочисленные отказы Xbox 360 доставили Microsoft немало неприятностей, поэтому, скорее всего, они просто решили перестраховаться: приставки часто содержат бог знает в каких условиях и годами не чистят от пыли. Также большой кулер нужен для тишины. Во время анонса компания похвастала почти полной бесшумностью своей консоли, заявив, что она в 4 раза тише новых Xbox.

Плиточный интерфейс только внешне напоминает тот, что есть в Windows 8.

Вынем и сравним

Xbox One и PS4 очень похожи. Один объем памяти, схожие процессоры. Поэтому в Сети появились первые заочные сравнения производительности. Всерьез полагаться на них, конечно, не стоит, но послушать интересно. Сведения о различиях процессорной части (без учета видеоядра) отсутствуют. Можно подумать, что это братья-близнецы — что Xbox, что PS4 снабжены 8-ядерным Jaguar, работающим на частоте 1,6 ГГц.

Данные неофициальные, но похожи на правду — AMD было бы выгодно продать одну и ту же разработку два раза, а Sony и Microsoft выгодно было купить ее подешевле, облегчив попутно разработчикам создание мультиплатформенных игр. В Сети шутят, что теперь мультиплатформы не будет вовсе: сделают одну игру, на одних коробках напишут «Для PS4», на других — «Для Xbox», и готово. Учитывая, что новые консоли по части архитектуры идентичны обычному ПК, эта шутка может быть недалека от правды.

Однако мы отвлеклись. Итак, процессорная часть, предположительно, одинаковая, а вот графические ядра различаются, хотя известно о них тоже немного. Что Sony, что Microsoft предпочитают не вдаваться в подробности по этому вопросу. Может быть, опасаются, что разговоры про «встроенное видео», которое давно ассоциируется у пользователей ПК с неигровыми системами, плохо отразится на репутации консолей. Однако же не все так страшно. Новейшие гибридные процессоры успешно вытесняют с рынка бюджетные видеокарты стоимостью примерно до $80, ну а за несколько миллиардов, изъятых из кошелька Sony и Microsoft, AMD наверняка создала что-то более продвинутое.

Известно, что оба видеоядра сделаны на базе одной и той же архитектуры Southern Islands (используется в видеокартах Radeon семитысячной серии). Графика Xbox One работает на уполовиненной скорости процессора (800 МГц) и исполняет 768 операций за такт. Зная особенности архитектуры (64 операции на блок), получаем ядро, состоящее из 12 функциональных блоков. У PlayStation 4 таких блоков 18 штук, так что при прочих равных производительность графической подсистемы PS4 должна быть в полтора раза выше.

Это очень серьезная разница. Также не стоит забывать различия в памяти, которая дает PS4 дополнительное преимущество. DDR3 с 256-битной шиной выдает на Xbox One пропускную способность чуть меньше 70 ГБ в секунду, а скоростная GDDR5 на той же шине способна перекачивать 176 ГБ в секунду — это больше, чем у популярной видеокарты GeForce GTX 660Ti.

Подведем итог: по предварительным данным, Xbox One будет проигрывать в скорости PS4, причем, возможно, существенно. Но так как точных цифр мало, а на слухах и предположениях какие-

Первый эксклюзив, экшен Quantum Break от Remedy. Помня привычку студии называть игры именами героев (Макс Пэйн, Алан Вейк), в Сети шутят, что Квантум Брейк — это очень плохое имя для персонажа.

то тесты производительности провести трудно, разрешение спора «чья графика круче» откладывается на неопределенное время. Проблема еще и в том, что разработчики мультиплатформы могут просто не захотеть трудиться над дополнительными красотами для более мощной консоли, а поступить так же, как с ПК, — добавят чуть больше дистанцию прорисовки, более четкие тени да шейдеров пожирнее намажут. Без лупы разницу и не разглядишь.

самые популярные игровые приставки прошлого так и не преодолели рубеж в 200 миллионов.

По сути, анонс Xbox One можно расценивать как манифест, как заявление об отказе покорения игрового рынка. Microsoft более не интересно сражаться за звание самой крутой игровой приставки, так как это дорогое и малоприбыльное занятие. Новый Xbox нацелен в первую очередь на конкуренцию с медиацентрами Apple (все давно ждут от них чего-то особого в этом плане), с «умными телевизорами» Samsung, с мобильными устройствами на iOS и Android. И, конечно, с PS4, потому что в Sony тоже все прекрасно понимают и тоже делают из PS4 в первую очередь медиацентр, а только затем уже — все остальное.

Вы спросите, а как же игры? Ну а что игры. Игры никуда не денутся. Вот вам новый Call of Duty, новая FIFA, новый Need for Speed, куча эксклюзивов на E3, да и с инди-разработчиками Microsoft в конце концов подружится, куда они денутся с подводной-то лодки. Играм не требуется помощь Microsoft, чтобы быть успешными, они продают сами себя. Поэтому играми будут заниматься и для заработка, и для продвижения платформы в целом. Просто теперь они не альфа и омега, а лишь закладка в большом магазине самых разнообразных развлечений. Одна из многих. ■

Новое поколение выбирает...

Одни ругают анонс Xbox One за малое количество игр, другие считают, что самое вкусное приберегли для E3. И это правда, сама Microsoft обещала показать на E3 «тонны эксклюзивов». Тем не менее все это не отменяет факта, что анонс был странный и, возможно, что за этой странностью стоит нечто куда большее, чем обычное желание приберечь материалы для другого события.

В последние годы журналисты и аналитики очень любили поговорить о кризисе консольной индустрии, даже пророчили, что нынешнее поколение приставок станет последним в своем роде, но только Sony и Microsoft понимали истинные масштабы бедствия. Казуалы перебираются на планшеты и мобильники, серьезные игроки постепенно вымирают, а те, что есть, уходят на ПК и в онлайновые проекты. Старые схемы не работают, так как продавать игры с десятком часов геймплея за 60 долларов становится все проблематичнее.

Все это не сиюминутные проблемы, которые можно решить выпуском приставки помощнее. Раньше консоли были монополистами на игровом рынке и могли диктовать свои условия. Выпустили новый блокбастер — его купили. Теперь же игроки сначала походят вокруг него, прицениятся, поморщатся, а потом уйдут играть в «танчики» или «птичек».

Новые консоли как раз и призваны прекратить это безобразие, прибрав к рукам «все наши развлечения». А сделать это можно только одним способом — заняв место персонального компьютера. Об этом свидетельствуют наполеоновские планы по продажам Xbox One. Старший вице-президент развлекательного подразделения Microsoft Юсуф Меди заявил, что теоретически они могут продать за следующий десяток лет вплоть до миллиарда консолей. Миллиарда! При этом сам Юсуф признается, что игры такие продажи обеспечить просто не могут —

Большой кулер, множество решеток для забора воздуха — на этот раз Microsoft подошла к вопросу надежности очень серьезно.

Kinect сможет использовать в качестве пароля фразу, сказанную вашим голосом, или даже ваше лицо. Главное — рожи не корчить, а то забудете, какую именно скорчили, и снова придется пароль восстанавливать.

Анонс Need for Speed: Rivals порадовал глаз скриншотами, где можно различить каждую каплю воды на капоте. Лишь бы до релиза все не просохло.

Пиратов на виселицу!

История о пиратах, об их чудовищных злодеяниях, их не менее страшной смерти, а также попытка замолвить о покойном пару добрых слов. Пятнадцать файлов на торрент мертвеца! Йо-хо-хо!

Печальный финал пиратской версии Game Dev Tycoon: все пропало, гипс снимают, клиент уезжает.

Создатели симулятора игровой студии **Game Dev Tycoon** выложили копии своей игры на торрент-трекеры, без всякой защиты. Мол, дорогие пираты, качайте на здоровье. Но был один подвох. Игрок спокойно создавал свою студию, нанимал разработчиков, спешил сдать проект к сроку, однако выиграть не мог — после релиза ему приходили грустные сообщения о том, что игру украли пираты, все качают ее с торрентов, продажи провалились. Такой вот интересный урок преподали разработчики любителям халявы.

Ну а мы подумали, что в свете недавнего взлома Wii U и других новостей на пиратско-хакерскую тематику самое время изучить этот вопрос поподробнее. Ведь за последний год в вопросе борьбы с пиратством произошли разительные перемены — пиратство было побеждено! Правда, пока еще не везде, не совсем, да и выгоды такая победа принесла не так много, как это ожидалось...

Wii U оказалась непрочной

Хакеры взломали Wii U. Раньше это событие потянуло бы на скандал средних размеров: подумать только, свежевышедшая консоль оказалась в руках пиратов, продержавшись всего полгода! Взлом был произведен просто блестяще, как по учебнику. Известный хакер WiiKey, занимающийся модификацией приставок, сумел с помощью реверс-инжиниринга воссоздать систему защиты приставки, после чего написал эмулятор оптического привода. С его помощью можно запускать образы дисков с флэшки или USB-винчестера, без всяких ограничений по регионам.

Однако сенсации не случилось. И пресса, и рядовые игроки отнеслись к этому событию на редкость равнодушно. Взломали и взломали. Не впервой. И такая реакция показалась нам куда более интересной темой для разговора, чем сам факт взло-

Даже Ubisoft, самый ярый апологет цифровой защиты, в итоге осознала, что борется скорее с игроками, чем с пиратами, и дала отставку своей драконовской DRM.

ма. Ведь это свидетельство тому, что мы присутствуем при начале заката целой эпохи в истории игровой индустрии — эпохи пиратов.

Создатели игр боролись с пиратами почти всю свою жизнь: уникальные картриджи, компакт-диски с выжженными лазером секретными метками, знаменитый StarForce, который настолько хорошо защищал игру от попыток поиграть в нее, что от этого страдали даже владельцы лицензионных дисков. Однако постепенно пиратство перестало быть актуальной темой для светских бесед.

Ломка стереотипов началась в 2010 году, когда хакеры поломали защиту PS3, но это никак не отразилось на продажах. Xbox 360 взломали еще раньше, но там было сложно сравнивать, а тут стало ясно — пиратство на консолях не прижилось. Возня с прошивками, запись пиратских копий дисков, постоянная угроза бана... Оказалось, что делать непрошибаемую защиту вовсе не обязательно. Достаточно сделать так, чтобы пользоваться лицензионной продукцией было комфортно, попутно обеспечив рядовым любителям халявы первостатейный геморрой.

На ПК ситуация была сложнее. Жизнь ПК-пиратов была даже легче, чем у честных игроков, — скачал торрент, и никакой тебе возни с платежными системами, проверками, обязательными патчами и прочим. Однако же пиратство в итоге потеснили и здесь. Steam как мог облегчил жизнь добросовестным пользователям, а **Blizzard** доказала, что создание абсолютной защиты — это не так уж и сложно. **Diablo 3** вот уже год остается неприступным, причем только за первые полгода его продажи превысили 12 миллионов копий.

Правда, для этого пришлось превратить офлайновую игру в онлайновую — со всеми сопутствующими проблемами в виде необходимости постоянного подключения к Сети, кучей недовольных пользователей и высоких затрат на содержание серверов. Но эти жертвы были не напрасны, так как богатый онлайновый функционал давно стал де-факто обязательной частью игры, рассчитывающей на долгую и счастливую жизнь. Самое время кричать «ура» и открывать шампанское?

Nintendo пока не отреагировала на взлом Wii U, но, скорее всего, все будет как обычно — бесконечная игра в кошки-мышки с выпуском новых апдейтов и банами увлекшихся халявой пользователей.

Считаем убытки

Интересно, что теперь, когда появилась реальная возможность избавиться от пиратства, все вдруг задумались, а стоит ли вообще это делать. Дело в том, что до сих пор никто так и не выяснил, какие именно убытки причиняют пираты игровой индустрии. В свое время среди журналистов было модным пугать читателей невероятными цифрами, гласящими, что пиратство в отдельных регионах достигает 95-99%. Никто не спорит, что при наличии возможности игру своруют большинство игроков, только вопрос совсем в другом — сколько из них раскошелится, если такой возможности не будет?

Данных на этот счет пока мало, но ясно одно: никакого существенного (в разы, а тем более на порядки) увеличения продаж ждать не стоит. Вышедший в марте **SimCity** использовал те же методы, что и Diablo 3, — игру сделали псевдоонлайновой, она тоже оказалась пиратам не по зубам... Вот только результат получился совершенно другой: 1,6 млн копий. Хороший, но не выдающийся показатель для одного из крупнейших в этом году ПК-эксклюзива.

Студия **Maxis** заявляет, что даже такие результаты превыси-

Благодаря StarForce стелс-экшен Splinter Cell: Chaos Theory продержался под атаками пиратов целых 422 дня.

Портативный вопрос

Не так давно в Сети появилась информация о взломе 3DS, и хотя на деле портатив продолжает успешно сдерживать натиск пиратов, некоторые разработчики уже начали паниковать. Создатель **Renegade Kid** Джулс Уотшэм грозится уйти с приставки, если пираты начнут портить ему бизнес: «Некоторые говорят, что пиратство только повышает продажи, мол, у людей появляется возможность попробовать игру перед покупкой. Чушь полнейшая. Процент людей, готовых заплатить за игру, которая у них уже есть, ничтожно мал. На Nintendo DS пиратство просто похоронило продажи картриджей, особенно в Европе», — пишет он.

«Если пиратство на 3DS будет таким же, каким оно было на DS, мы перестанем поддерживать платформу. Наши игры и без того приносят очень маленькую прибыль, так как являются очень нишевыми проектами», — вторит ему Нил Соренс, креативный директор **Zen Studios**. Повод для паники есть. Пиратство на портативах действительно чрезвычайно опасно: в отличие от ПК, аудитория здесь довольно маленькая, да еще огромная конкуренция со стороны мобильных платформ.

Кто-то может сказать, что на мобильниках разгул пиратства существует давно, и ничего — игры есть, и неплохие. Однако же эти люди не играли на 3DS в серьезные консольные проекты, такие как Fire Emblem: Awakening, не участвовали в очередных приключениях профессора Лейтона и не покоряли подземелья новой Etrian Odyssey. Именно благодаря классным играм 3DS является самым процветающим портативом этого поколения, но угрозы разработчиков не пустой звук — с появлением пиратства идиллия вполне может закончиться.

ли их ожидания и что игра пока не смогла раскрыть весь свой потенциал из-за проблем с серверами на старте. Однако почему-то в **Electronic Arts** решили, что следующая игра от Maxis, **Sims 4**, обойдется без постоянного онлайна. Может, по доброте душевной, а может, просто считают, что расходы на защиту не окупятся.

Хотя прямые убытки от пиратства посчитать сложно, определить его общие объемы пытались неоднократно. В Сети регулярно появляется статистика, а то и целые исследования, говорящие о невероятных масштабах пиратского беспредела. Недавно три академика из трех разных университетов решили проверить точность этих данных. Написанная ими программа в течение трех месяцев мониторила торрент-сайты, регистрируя активность скачивания игр для 14 разных платформ.

«Прежде всего, пиратство с помощью торрентов действительно очень распространено и имеет огромные объемы. Тем не менее наше исследование показывает, что представленные ранее цифры об уровне пиратства серьезно завышены. Также мы проверили ряд распространенных мифов, типа того, что от пиратства страдают только шутеры. Похоже, что это не более чем заблуждение, так как за отчетный период мы зафиксировали большую активность и в других жанрах, в том числе в секторе детских и семейных игр», — говорит Андерс Дракен из Ольборгского университета.

За три месяца программа обнаружила 173 игры, которые скачали 12,6 миллиона раз. Много, но не 10 миллионов в месяц, как пытались утверждать представители ESA (Американская ассоциация производителей ПО и компьютерных игр) несколько лет назад. Ученые объясняют столь значительные расхождения в цифрах тем, что предыдущие исследования были слишком короткими и проводились в самый горячий сезон.

С выходом крупных проектов активность пиратов действительно сильно повышается, но затем быстро падает. Самым популярным жанром оказались ролевые игры (18,9%), на втором шли экшены (15%), на третьем — шутеры от третьего лица (12,7%), а четвертое место занимали гонки (9,3%). Наибольший процент пиратов был зафиксирован в Румынии, Хорватии, Венгрии, Греции и Португалии.

Жизнь в идеальном мире

Пираты нарушают закон, и это плохо. Но что будет, если в один прекрасный день все станут следовать законам, а издатели и разработчики возьмут игровую индустрию под свой абсолютный контроль, начав диктовать всем свои правила? Вместо того, чтобы фантазировать на эту тему, давайте посмотрим на то, что мы имеем сегодня.

Как известно, **Google** научила YouTube распознавать музыку и видео, защищенные авторскими правами. Запись какой-нибудь невинной конференции могут закрыть, если в перерыве где-то на фоне играет «контрафактная» мелодия. Вооружившись такой фишкой, Google предложила игровым компаниям застолбить права на все — абсолютно все — видеоролики с записью геймплея. Большинство от такой услуги отказалось, зато **Nintendo** неожиданно согласилась. Получив полные права на все стримы, обзоры, фан-видео и прочую видеопродукцию на основе своих игр, компания начала добавлять туда свою рекламу.

Стримеры, летсплейщики и даже простые фанаты компании находятся в большом недоумении. Зачем это было нужно? Ведь эти ролики и так были, по сути, бесплатной рекламой для Nintendo. Вместо всяческой поддержки энтузиастов компания ворвалась к ним в дом, ткнула носом в свидетельство о праве

Много лет назад благодаря пиратам мы узнали, кто такой Марио. А вот современные дети не знают в лицо ни Линка, ни Кирби, ни Самус, ни других культовых персонажей Nintendo.

собственности и начала наводить собственные порядки. Выглядит настоящим самодурством. Состояния на этом Nintendo точно не заработает, а вот обозлить собственных поклонников может запросто.

Как видим, идеальный мир может получиться не таким уж идеальным. Сначала реклама в ваших собственных роликах, затем удаление неугодных обзоров... Потом запретят одалживать игру друзьям (точнее, уже запретили — читайте следующую главу), ну а под конец и вовсе отнимут возможность скачивать и запускать игры, а лишь будут давать поиграть в них со своего сервера с посекундной тарификацией. Кто знает, что придумают разработчики, если дать им возможность реализовать все свои тайные желания?

Не счесть способов, которыми разработчики издевались над пиратами. Например, в пиратской версии Serious Sam 3 игрокам встречался бессмертный Красный Скорпион. Кто сказал, что читы только игрокам позволены?

Вторые руки

Давно известно, что торговля подержанными дисками приносит гораздо больше убытков, чем пиратство. Покупать бывшие в употреблении игры дешево, легально и доступно (на Западе этим занимаются центральные торговые сети), вот только весь доход идет в карман магазина, а не разработчика. В своих новых приставках **Sony** и **Microsoft** добавили необходимость привязывать игры к онлайновому сервису, как в Steam. Некоторые полагают, что это сделано в целях защиты от пиратов, но пираты — люди ушлые, захотят и не такое сломают.

Нет, это мера направлена именно против торговли подержанными дисками. Использовал идущий с диском код — получил игру, нет кода — нет игры. Диск же оказывается ненужным, туда можно даже защиту не ставить, так как игру можно в любой момент легально и бесплатно скачать из Сети. Только для активации придется купить ключик. Пользователи ПК к такой схеме давно привычные, а вот консольщики сильно недовольны.

Причина для протестов есть: игры на ПК стоят дешево, плюс есть Steam с его региональными скидками и суперраспродажами. Какова будет ценовая политика на консолях, пока неясно, но ничего хорошего игроки не ждут. Финансовый директор торговой сети **GameStop** Роб Ллойд предупреждает Sony и Microsoft, что запрет подержанных игр в итоге может аукнуться им самим.

Ллойд не считает, что такая практика снижает продажи новых игр. «Если брать свежие игры, вышедшие за последнюю пару месяцев, то на долю подержанных игр приходится 4% от продаж», — говорит он. По словам Ллойда, последние исследования показали, что 60% покупателей просто не купят консоль, если у них не будет возможности обменивать диски. По другим данным, 70% выручки от перепродажи игр возвращается обратно разработчикам через покупку новых игр и приставок.

Кстати, Electronic Arts решила свернуть затею с Online Pass, который ввели три года назад как раз для борьбы с перепродажей дисков. Напомним, что Online Pass — это одноразовый код, дающий доступ к мультиплееру, который нужно было докупать, если вы купили диск «на стороне». Возможно, EA решила свернуть программу по причине скорого выхода PS4 и Xbox One, где он окажется без надобности?

Может, и так, но до новых приставок еще далеко, прибыли от них ждать еще дольше, поэтому вполне вероятно, что от Online Pass избавились по другим причинам — или компания прислушалась к данным исследований, или же этот Online Pass мешал Electronic Arts поддерживать онлайн в мультиплеере и продавать дополнения. А может, просто приносил слишком мало денег и слишком много неприятностей: за первый год «пассы» принесли в кассу всего 10-15 миллионов долларов, что, по меркам компании, сущие копейки.

«Релиз подкрался незаметно» — как и в случае с Diablo 3, купившим SimCity игрокам пришлось подождать несколько дней, пока разработчики не наладят стабильную работу серверов. Как бы это в традицию не вошло.

Пиратская вольница

Как показывает практика, пиратство может приносить не только вред, но и пользу — рекламировать товар и формировать рынок. Долгое время официальные компании игнорировали русскоязычный регион, однако пираты позаботились о том, чтобы игроки не скучали без мировых хитов, несмотря на отсутствие возможности приобрести лицензионные копии игр. Подсевшие на игры подростки выросли, начали зарабатывать деньги и с помощью своих кошельков создали один из крупнейших в Европе игровых рынков.

Посмотреть на альтернативный вариант развития событий

Вор должен сидеть без интернета

Правительства многих стран пытаются решить проблему пиратства кардинально, на уровне провайдеров. В США, например, пытаются пропихнуть идею контроля провайдерами всех загрузок пользователя. При скачивании запрещенного файла человек будет получать предупреждение. В случае новых нарушений на пользователя могут наложить штрафные санкции, из которых самые мягкие — ограничение скорости загрузки и закрытие доступа к пиратским сайтам. Наиболее ушлые пираты, конечно, смогут обойти эту систему, но для большинства людей это станет концом их «криминальной карьеры».

В поисках решения проблемы пиратства отметился даже Дмитрий Медведев. Будучи президентом, он, вместе с российскими чиновниками, предложил устроить перепись файлов в интернете, пометив их соответствующими ярлычками: этот файл можно качать, этот нельзя, а это только с разрешения правообладателя. Выдав эту замечательную идею, президент отправился работать дальше — придумывать новые замечательные идеи.

можно с помощью Nintendo. С тех пор как консоли компании узнали, наконец, о существовании интернета, уровень пиратства на них существенно вырос. И вот бедная Nintendo бегает по всем правительственным учреждениям и требует покарать злых пиратов, а также наложить санкции на целые страны — в частности, на Китай, Бразилию, Мексику и даже весьма богатую Испанию.

Зато России и Украины в списках нет. Отчего же так, ведь пиратство у нас процветает? Разгадка в том, что продукция Nintendo не пользуется здесь спросом. Компания начала осваивать российский рынок совсем недавно и не может пока похвастать особыми успехами. А пиратов, которые могли бы помочь сформировать ей этот рынок, просто не было. Хардкорным пиратам приставки Nintendo малоинтересны, а нет спроса — нет и пиратства. Нет пиратства — никто про эти консоли и не знает, особенно казуальная целевая аудитория, состоящая из детей и их родителей. А раз никто не знает, то и спроса нет. Замкнутый круг.

+++

Итак, пиратство кое в чем победили. По крайней мере, теперь у разработчиков есть выбор. Можно потратиться на сервера и обеспечить игре абсолютную защиту, и пусть пираты до посинения пытаются методом реверс-инжиниринга воссоздать серверную часть игры. Это вам не эмулятор написать — все люди, способные на такой подвиг, сидят в солидных компаниях на хорошей зарплате.

Уверенные в своих силах могут выпустить игру на консолях, где с пиратством проблем тоже нет, но придется выдержать серьезную конкуренцию. Ну а малоизвестные студии могут выпустить игру на PC без всякой защиты, получив бонус к репутации, бесплатный пиар и максимально широкую аудиторию — пусть и состоящую в большинстве своем из халявщиков. Думается, что все три варианта будут востребованы. Ну а какому из них отдадут предпочтение игроки и разработчики — узнаем года через два.

Во время анонса Sims 4 разработчики подчеркнули, что игра не требует постоянного онлайна. Боятся распугать целевую аудиторию?

Из игр в реальность

Анонс Gran Turismo 6 послужил сигналом для начала подготовки к очередному сезону чемпионата GT Academy, который в этом году обещает стать крупнейшим за всю свою историю

Виртуальная реальность все чаще начинает подменять реальность настоящую. В голливудских фильмах самый банальный ландшафт может оказаться компьютерной моделью — просто потому, что режиссеру было лень искать подходящую натуру. Игры также становятся все ближе к реальности. Зачастую дело даже не в графике. Например, в космической MMO **EVE Online** лидерам альянсов приходится управлять вполне реальными коллективами в сотни, а то и тысячи человек.

При этом они сталкиваются с теми же проблемами, что и топ-менеджеры настоящих компаний: недопущение утечки кадров, повышение лояльности персонала, попытка добиться максимальной отдачи от сотрудников, внутренние интриги и «подсиживания», шпионаж конкурентов, переговоры с партнерами, дипломатия. Конечно, в реальной жизни конфликты не заканчиваются сражением звездолетов, но главы альянсов говорят, что навыки, полученные в EVE, помогают им и в реальной жизни — поскольку и жизнь, и игра работают по одним и тем же законам.

Летным инструкторам все чаще попадаются новички, которые уверенно чувствуют себя в воздухе без всяких подсказок. Они хорошо чувствуют машину, чисто выполняют фигуры пилотажа, грамотно строят заход на посадку. Разгадка проста — сотни часов, проведенных в «**Ил-2 Штурмовик**» и других авиасимуляторах, помогают игрокам осваивать реальную технику. С автосимуляторами дело хуже. Водить машину «просто так» умеет почти каждый, а вот навыки экстремальной езды на практике проверить проблематично: и машину подходящую найти сложно, и жизни запасной нет. Однако же недавно у российских любителей автоспорта появилась возможность пересесть из игры прямо в кабину настоящего спортивного болида.

Победить в чемпионате GT Academy непросто. Марку, например, помогло давнее увлечение автомобилями, а также звание чемпиона Дальнего Востока по картингу.

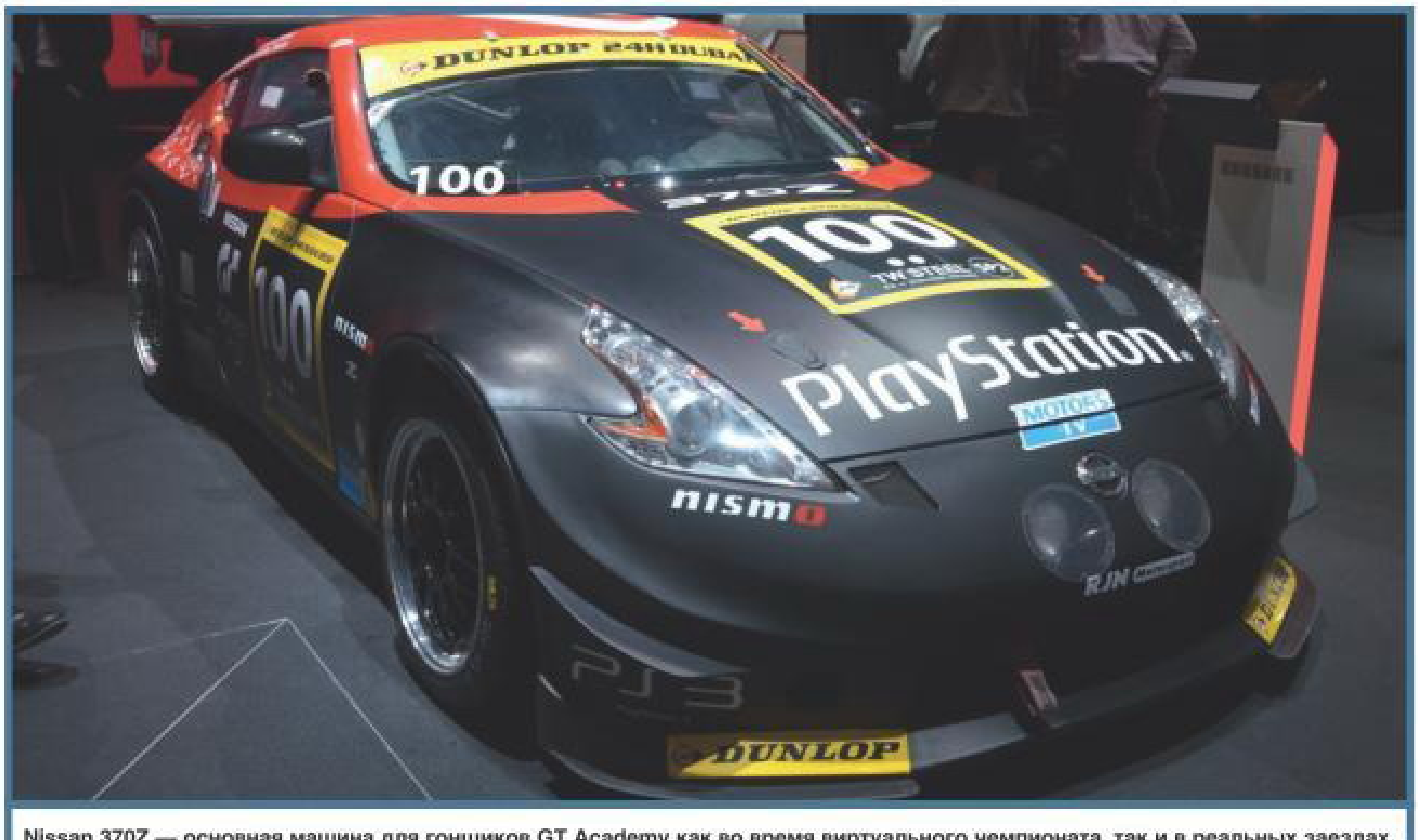
Путевка от GT Academy

Пятый год гоночная команда **Nissan** принимает в свои ряды игроков, превращая их в мастеров автоспорта. Для этого на конкурсе GT Academy отбирают лучших из лучших: с 2008 года отбор прошли более двух миллионов человек, но право представлять команду Nissan заслужили лишь единицы. В прошлом году отборочные туры GT Academy проводились и в России, а их победитель, **Марк Шульжицкий**, сейчас управляет спорткаром Nissan GT-R Nismo GT3 в чемпионате Blancpain Endurance. Этот небольшой европейский чемпионат машин класса GT3 стремительно набирает популярность — в этом году здесь количество участников выросло вдвое, среди них 12 россиян.

Отборочные туры начнутся в июле. Ранее чемпионат GT Academy проводился в автосимуляторе **Gran Turismo 5**, а точнее, в его бесплатной версии **GT Academy Qualification**. Однако в этом году заезды будут проходить в **Gran Turismo 6**: хотя к началу гонок игра еще не выйдет, ее демоверсия была специально приспособлена для проведения виртуального чемпионата. Так что принять участие смогут все владельцы PS3.

Опыт игры в **Counter-Strike** или **WoW** здесь не поможет, равно как и умение быстро жать на кнопки. Зато очень важно изучить все особенности треков (благо они скопированы с реальных прототипов), знать возможности Nissan 370Z (основная машина чемпионата) и уметь ювелирно рассчитывать скорость и траекторию прохождения сложных участков — все то, что в равной мере важно и пилотам реальных спорткаров.

Чемпионат GT Academy собирается установить очередной рекорд по количеству гонщиков и числу стран-участниц. К пилотам из Европы, США, Германии и России присоединятся их коллеги с Ближнего Востока и Южной Африки. Кто-то может сказать, что все это лишь реклама, но директор автоспортивного направления Nissan Дарен Кокс уверяет, что подобные акции действительно позволяют находить им талантливые кадры: «Процесс отбора для нашей программы подготовки пилотов стал очень эффективным, и теперь мы можем находить по-настоящему быстрых гонщиков. Поиск новых талантов среди игровой аудитории — отличный пример инновационного подхода к возможностям цифровой эпохи, которым всегда славилась наша компания».



Nissan 370Z — основная машина для гонщиков GT Academy как во время виртуального чемпионата, так и в реальных заездах.

Тяжело в учении

Конечно, не стоит недооценивать сложность профессии автогонщика: чтобы пересесть с виртуальной машины на настоящую, придется постараться. Победите-

Знай наших!

Марк Шульжицкий, победитель прошлого российского чемпионата GT Academy, на редкость удачно провел свой первый заезд в роли профессионального гонщика, хотя испытание ему выпало не из легких — 24-часовая гонка «24 часа Дубая», проходившая 11-12 января этого года в Арабских Эмиратах. Сначала команда GT Academy на своих Nissan 370Z показала в квалификации лучшее время среди автомобилей своего класса. Затем началась долгая и утомительная гонка.

Первые смены прошли нормально, команда занимала лидирующие позиции. Через несколько минут должна была наступить очередь Марка, как вдруг у одного из BMW на ходу взрывается колесо, и его покрышка врезается прямо в Nissan. Пробит радиатор, разбита фара, смят бампер. Починка машины заняла 50 минут. Когда Шульжицкий выехал на трассу, команда успела спуститься на девятое место.

Однако сдаваться никто не собирался, и Марк начал постепенно отыгрывать упущенное время — и он, и его коллеги не раз показывали лучшее время на круге. Свои смены он отъездил так хорошо, что в конце гонки ему поручили вне очереди сменить другого россиянина, опытного гонщика Романа Русинова. В итоге Nissan занял второе место в своем классе.

ли конкурса отправляются в тренировочный лагерь «Сильверстоун» — это самая знаменитая британская гоночная трасса, созданная на базе аэродрома времен Второй мировой.

Здесь они проходят трехмесячный курс интенсивной подготовки, которая включает специальные курсы вождения от мастеров автоспорта, и продолжение тренировок на симуляторах. Управление в условиях мокрой трассы, контроль машины на скоростном повороте и многое другое — как бы ни был совершенен симулятор, реальное вождение имеет массу нюансов, которые нужно знать.

Программа подготовки включает в себя не только вождение, но и серьезные физические тренировки, ведь нагрузки в ходе реальной гонки куда выше, чем в виртуальном заезде. В знаменитых гонках на выносливость, таких как «24 часа Ле-Мана» или «24 часа Дубая» суровому испытанию подвергаются не только машины, которым нужно преодолеть без поломок несколько тысяч километров, но и пилоты. Раньше некоторые из них пытались продержаться на трассе все 24 часа в одиночку, подвергая свой организм серьезной опасности. И хотя современные правила обязывают иметь напарников, выдержать пару-другую часов напряженной езды, да еще порой в раскаленной кабине со скудной вентиляцией, очень непросто.

Кроме подготовки, спортсменам необходимо соблюсти и бюрократические формальности — для участия в серьезных состязаниях им нужно получить международную лицензию автогонщика. Для этого необходимо принять участие в местных соревнованиях, так что после тренировок все кандидаты отправляются показывать свое мастерство в британских чемпионатах.

✢ ✢ ✢

Пока сотрудничество **Sony** и Nissan действительно уникально. Подумать только, организовать конкурс, призом в котором выступает карьера гонщика — по сути, целая жизнь, реальная профессия. Впрочем, то ли еще будет! Игры становятся все больше похожими на жизнь, а жизнь становится все больше похожей на игру — вспомним и очки Google, и дополненную реальность, и модную «игрофикацию». Так что ждем, кто же решится перебросить новый мост, ведущий из игры в реальный мир, — а в том, что он рано или поздно появится, мы не сомневаемся. ✢

Над выпуском работали:
Павел Бажин, Алексей Макаренков, Светлана Померанцева
Дмитрий Злотницкий
Им помогала:
Вся редакция «Игромании»

В реальности, конечно, и графика круче, и модель повреждений более детальная, но вот жизнь всего одна, так что лихачить и рисковать строго не рекомендуется.

Четыре пилота машины №127 из команды GT Academy, показавших класс на гонках в Дубае: бельгиец Вольфганг Рейп, испанец Лукас Ордонез, россияне Русинов и Шульжицкий.

Алексей Макаренков

ДАТА ВЫХОДА
17 СЕНТЯБРЯ 2013 ГОДА

ЖАНР
Action-adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
rockstargames.com/V

Закрытый показ GTA 5 на берегу Москвы-реки

Закрытому показу **GTA 5** в Москве предшествовал небольшой скандал. **«1С-СофтКлаб»** в приглашении, разосланном избранному кругу журналистов, не предупредили, что мероприятие все из себя секретное и про него нельзя никому рассказывать. В результате профильные сайты и социальные сети уже через пару часов пестрели сообщениями, что скоро в столице покажут не абы что, а геймплей игры.

Фанаты грудью кинулись на амбразуру — дошло до того, что на сайте Rockstar кто-то из игроков написал пост в духе «А мы все знаем и обязательно проберемся по водосточным трубам с видеокамерой и отснимем! Даже не пытайтесь шифроваться».

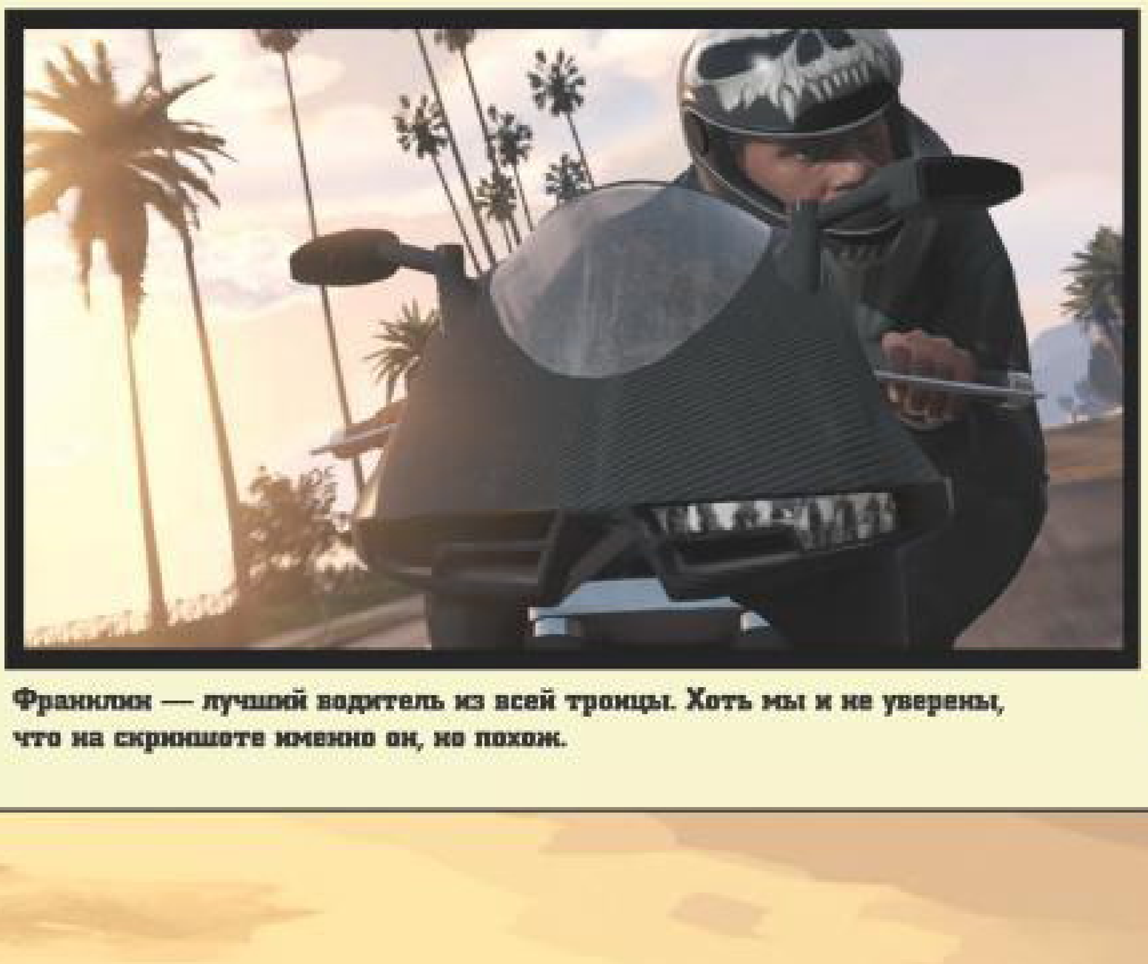
В офисе «Рокстара», судя по всему, такому повороту событий не обрадовались, и речь шла чуть ли что не об отмене презентации. В итоге обошлось, но меры безопасности были приняты самые серьезные. Мы, если честно, уже и не помним, когда на каком-нибудь мероприятии у прессы отбирали всю записывающую технику, а во время собственно показа наблюдали бы за залом через приборы ночного видения — для этого были наняты специальные, хорошо откормленные охранники. Чтобы никто не выудил из трусов видеокамеру и не заснял происходящее.

Но все это полная ерунда по сравнению с тем, что ждало нас внутри ресторана The Apartment, на самом берегу Москвы-реки. За пару дней до священнодействия мы начали активно пытать «1С», будет ли на показе кто-то из разработчиков, и, судя по расплывчатым ответам, поняли, что — да, будут.

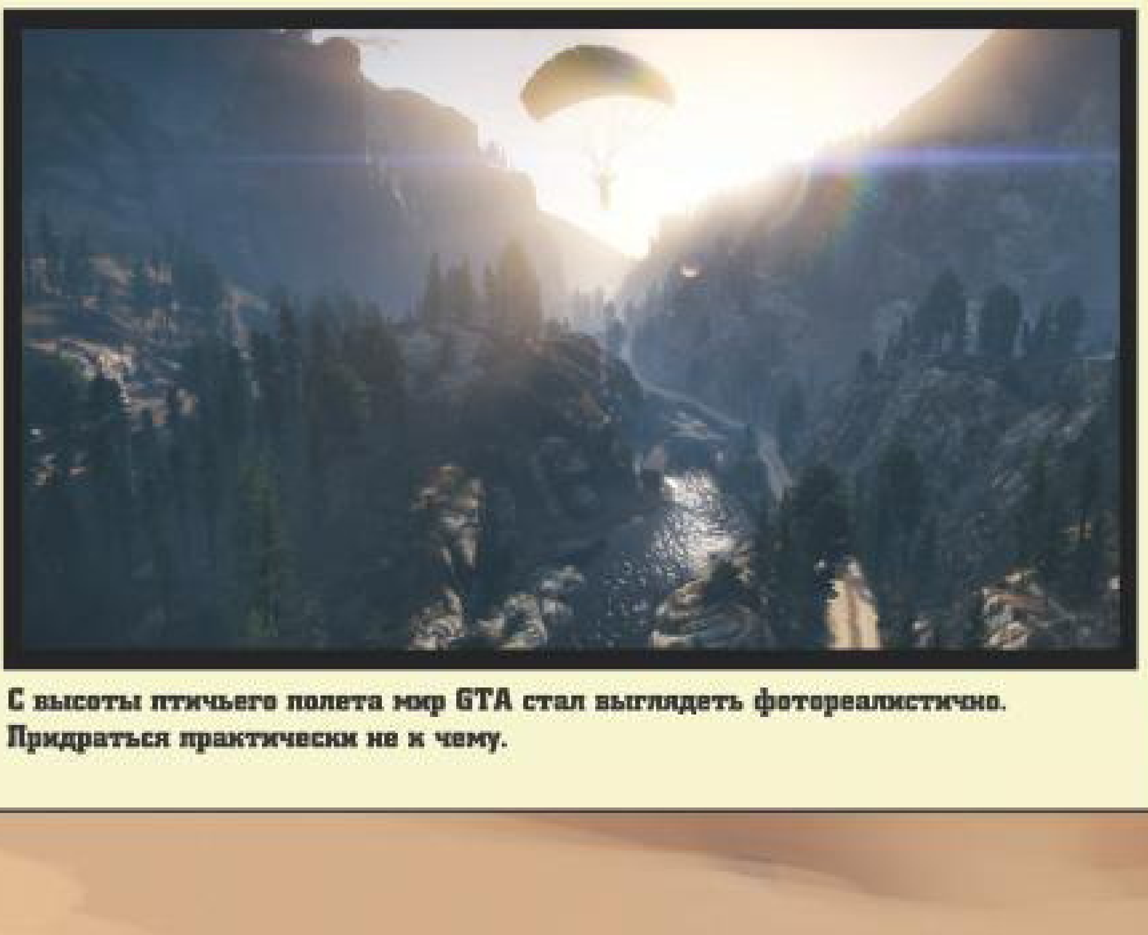
Так оно и вышло. Игру показывали сами рокстаровцы — сотрудники европейского офиса Ричард Барнс и Федерико Клонферо, — которые вдумчиво и по делу комментировали все, что происходило на огромном экране. Почти сорок минут чистого геймплея! Так что мы сейчас расскажем обо всем по порядку и попутно будем анализировать увиденное.

Три героя — три судьбы

Как все вы отлично знаете, в игре будет не один, а три героя.



Франклин — лучший водитель из всей троицы. Хоть мы и не уверены, что на скриншоте именно он, но похож.



С высоты птичьего полета мир GTA стал выглядеть фотореалистично. Придраться практически не к чему.

Перед ограблением Майкл выдал подельникам идиотские маски — напарники тут же грубо пошутили на эту тему.

В плане детализации графика недалеко ушла от GTA 4, но вот работа со светом намного лучше.

Франклин — темнокожий водила-интеллектуал из Лос-Сантоса, плевать хотевший на закон. Со своим приятелем Ламаром он работает на армянского автодилера Симона Етаряна — отбирает машины у должников.

Тревор — военный пилот в отставке, социопат, пьянчуга. Обитает в старом трейлере у Аламо-Си в округе Блейн. Местечко неблагополучное, вокруг процветает торговля метамфетамином, да и вообще все крайне неспокойно.

И, наконец, Майкл — один из самых известных в Америке грабителей банков. В свое время он встал на путь исправления, сдал подельников, попал в программу защиты свидетелей и попытался было жить как добропорядочный гражданин. Не вышло! У Майкла свой особняк в Рокфорд-Хиллз, жена Аманда и двое детей (Джимми и Трейси), но с супругой он постоянно собачится, а дочь с сыном отдалились от него. Чтобы как-то уйти от семейных неурядиц, Майкл сначала просто закладывал за воротник и просаживал деньги в казино, но когда это перестало его развлекать, решил вернуться к криминальному прошлому.

Франклин и графика

Показ геймплея начался с того, что нам показали три игровых сюжета — по одному на каждого героя. Сначала экстремал Франклин выпрыгнул из парящего над горами самолета и на парашюте-крыле довольно долго парил в небесах, осматривая окрестности. Сразу стали понятны возможности обновленного движка: несмотря на то, что детализация не настолько далеко ушла от **GTA 4**, пространство теперь прорисовывается дальше, а самое главное, что на больших дистанциях мир вокруг выглядит абсолютно живым и естественным. В предыдущей части была некоторая мультяшность, чувствовалась легкая фальшь и недостоверность. В GTA 5, вперив взгляд в горизонт, вы увидите абсолютно фотореалистичную картинку, практически ничем не отличающуюся от каких-нибудь документалок National Geographic.

Рокстаровцы очень грамотно поработали с прозрачностью воздуха и с солнечным светом, плюс вода и текстуры камней стали в разы достоверней. Иными словами, когда смотришь на мир GTA 5 с некоторого удаления, в нем почти нет фальшивых деталей, которые бы глаз мог подметить. И это действительно очень круто — ни разу не шутим. Простыми средствами авторы добились очень хорошего результата.

Но затем Франклин приземляется на дорогу рядом с рекой — и сразу же становится понятно, что «инджайн» прежний. Вблизи сразу видно, что большинство предметов срублено топорно, реалистичность подрассеивается.

Тревор и игровой мир

Второй сюжет был про алкаша Тревора. Забулдыга просыпается на солнечном пляже. Поцарапанное тело, из одежды — только носки, ботинки и несвежие белые труселя с гульфиком. Неровной походкой Тревор забирается в надувную моторку и начинает под лихой музон рассекать по волнам. Летят брызги, кружат чайки, атмосфера курорта воссоздана шикарно. В какой-то момент Тревор натягивает гидрокостюм и акваланг и прыгает за борт.

Разработчики в этот момент рассказывают про организацию игрового мира. GTA 5, впервые за всю историю серии, отказывается от четкого разделения игры на сюжетную часть и побочные задания. Некая канва, безусловно, будет прослеживаться, но рокстаровцы строят целостный, монолитный мир, в котором грань между миссиями стирается, а значимость каждого задания определяют не столько разработчики, сколько сами игроки. Любите воровать и угонять машины — этим и занимайтесь. Хотите валяться на пляжах, поигрывать в теннис и кататься по побережью на эндуро — игра именно такой для вас и будет.

Тревор вот любит погружаться с аквалангом. Подводная миссия не то чтобы сильно впечатлила — ну да, красиво преломляющийся свет, бойкие рыбки, акулы, рядом с которыми надо замирать, чтобы они не отхватили ногу или содержимое гульфика. Но тут важен сам принцип. Разработчики буквально делают из игры пересыщенный раствор самых разных действий, которые можно совершать... а можно и не совершать.

В принципе, GTA всегда именно про это и была. Игру можно было запустить вечером минут на двадцать, погонять по городу и даже не смотреть в сторону сюжетных миссий. Но только в GTA 5 такое вольное времяпровождение наконец-то полностью узаконят в геймплее. Просто так, «живя внутри игры», вы не будете ощущать, что сюжет остается где-то за кадром и вы чего-то недополучаете.

К тому же героев трое. Вне заданий они живут своей жизнью, между ними можно свободно переключаться, буквально за несколько секунд меняя окружение. И это тоже важнейшая часть игры: за долю секунды вы перепрыгиваете из одной личины в другую, меняете не только обстановку, но и настроение, и, собственно, историю. Эдакий киноподход к организации геймплея — несколько главных героев, играя за которых в разной последовательности вы можете собирать свой собственный сюжет. По сути, снимать сериал, расставляя акценты как захочется.

Вот эта киноразноплановость новой GTA и есть важнейшее ее отличие от предыдущих игр серии. Передать эти ощущения словами довольно сложно, но вы именно что смотрите фильм про трех людей. Но сами решаете, кто из них для вас важнее и про кого вы хотите посмотреть побольше серий, а про кого поменьше.

Майкл и город

Третий ролик был, разумеется, про Майкла. Он вываливается из ресторана, заигрывает с проституткой, его чуть не сбивает машина, когда он переходит улицу на красный. Затем он помогает женщине отобрать у бандитов угнанную тачку... В общем, череда событий в самом центре города. Каких-то откровений мы не заметили — жизнь города выглядит примерно так же, как и в GTA 4. Но! Свет!

Над ним девелоперы явно поработали очень плотно, в результате те же самые сцены, что мы видели в четвертой части, тут выглядят более достоверно. Просто потому, что графика дает меньше поводов придраться к себе. Полигонов — да, маловато. Многие объекты — да, кривенькие. Но из-за грамотного освещения этого почти не замечаешь. Рокстаровцы отлично понимают, что построить огромный бесшовный мир с детализацией на уровне Crysis или «Метро» невозможно, поэтому умело маскируют все недочеты. И у них где-то лучше, где-то хуже, но получается.

Вождение выглядит почти так же, как в GTA 4, так что тут даже останавливаться не на чем. Единственное — более детальной станет система повреждений. Но в той версии, что демонстрировали в Москве, случайные коллизии, как нам показалось, были вовсе отключены — по крайней мере, «Камаро», на котором рассекал Майкл, несколько раз задевал бордюры и втыкался в стены. Искры летели во все стороны, но автомобиль не получал никаких видимых повреждений.

Несвятая троица

Показав героев по отдельности и рассказав про базовые принципы игры, разработчики перешли к самому интересному — к ограблению с участием всех трех персонажей сразу. Если вы вдруг пропустили наше предыдущее большое превью, то давайте еще раз тезисно. В GTA 5, как мы уже сказали, нет сквозного сюжета в привычном понимании этого слова, но есть система ограблений, некоторые из которых — очень сложные, и именно они выступают в роли главных сюжетных событий. Совершив глобальный грабеж, вы получаете кучу денег и открываете для себя какие-то новые игровые возможности.

Ограбление — это не просто некая игровая миссия, которая в какой-то момент начинается сама, если вы приехали или пришли в определенную локацию. К каждому ограблению надо готовиться. Планировать, подбирать подельников, определяться с костюмами и оружием, в прямом смысле — режиссировать каждое действие, а затем воплощать это все в жизнь.

Некоторые ограбления вполне можно провернуть в одиночку, а для некоторых будет недостаточно даже всех главных героев, и вам придется привлекать дополнительных второстепенных персонажей — водил, снайперов, подрывников, возможно, даже мальчишек, стоящих на шухере…

В общем, вы поняли — планирование может занять уйму времени, и это отдельный самостоятельный элемент геймплея. И вот как раз его рокстаровцы пока никому не показывают. На презентации нам продемонстрировали так называемую блиц-миссию. Это тоже ограбление, но, скажем так, быстрое, интуитивное. На такие задания нельзя брать больше трех персонажей (действовать могут только главные герои), планирование проходит за считанные минуты (хотя и их нам не показали), а затем вы сразу направляетесь к месту действия.

В нашем случае Франклин, Тревор и Майкл встретились во дворе старого здания, обсудили заранее распланированную операцию по ограблению инкассаторской машины, напялили идиотские маски — череп, обезьяна, Джейсон Вурхис — и выдвинулись на место.

Роли распределили так. Тревор — наблюдающий. Майкл — отвлекающий. Франклин — таранит и подрывает инкассатор.

Дальше все завертелось со скоростью хорошего голливудского боевика. Перегородили дорогу, инкассатор остановился, из бокового переулка на него вылетел грузовик, снес с трассы. Взорвали двери, пригрозили инкассаторам автоматами и уже собирались делать ноги, как нагрянула полиция. Завязалась перестрелка.

Ракурс ракурса ракурса

Основное, что нас интересовало, — как в игре организовано переключение между героями во время ограбления. До презентации многие вещи были непонятны. Переключение происходит автоматически? Или вручную? А если один из героев под огнем, то можно ли перепрыгнуть на другого персонажа? Не убьют ли оставленного без присмотра? Очень много «почему» и «как»…

Переключение между героями во время ограблений происходит буквально за секунду. Никаких задержек мы на презентации не заметили.

Разумеется, удерживать гатлинг при стрельбе таким образом невозможно — унесет ко всем чертям. Но GTA никогда и не была игрой про стопроцентную реалистичность.

Всевозможных развлечений в пятой части игры стало в разы больше. Хотите — играйте в теннис, хотите — прыгайте из поднебесья с парашютом.

Система порвреждений в игре стала более детальной.

Показ прояснил почти все тонкие моменты. Большую часть времени вы можете самостоятельно переключаться между персонажами, но будут задания с «ключевыми точками», когда переключение происходит автоматически. На нашей блиц-миссии таких точек, если мы все верно определили, было две. Первая — появление спецназа. В этот момент игра автоматически переключилась на Тревора, и он из снайперки снял несколько противников. Второй раз игра снова «насильно» перекинула нас от Франклина к Тревору, когда прилетел полицейский вертолет. Чтобы снайпер в вертушке не перещелкал героев, нашему пьянчуге пришлось завалить геликоптер из гранатомета.

Сама перестрелка за счет смены ракурсов выглядела очень эффектно. Вот Майкл перекатывается от укрытия к укрытию, стараясь выйти с линии огня. Еще секунда, и мы переключаемся на Франклина, который занял более удобную позицию и помогает Майклу добраться до безопасного места. А еще через пять-шесть секунд мы уже видим все поле боя с позиции Тревора и помогаем сразу двум напарникам.

При этом перестрелка происходит на относительно небольшом пятачке и переключение между героями позволяет контролировать местность, почти как в... пошаговых стратегиях. Только не пошагово, а в реальном времени. Даже не просто в реальном времени, а на очень высокой скорости.

Вы в любой момент понимаете, какой персонаж может принести больше пользы, у кого лучше линия огня, быстро переключаетесь на него и отстреливаете врагов. В это время диспозиция меняется, более выгодным оказывается положение другого героя — вы переключаетесь уже на него. И так раз за разом, пока все противники не будут уничтожены.

О боевке и навыках

В процессе перестрелки стали заметны отличия в боевой системе. Теперь герои проще и намного ловчее прячутся за укрытиями, перекатываются, совершают резкие рывки, по-разному ведут огонь, а попадания и убийства противников четко отображаются на экране в виде измененного прицела.

После показанного больше всего, конечно, нам хотелось посмотреть, как будет выглядеть сетевой режим — кооператив напрашивается сам собой. Но про мультиплеер известно пока лишь то, что он в игре будет. Деталей ждем после E3.

Чуть больше стало понятно и про систему навыков. Помимо стандартного набора характеристик, которые каждый персонаж будет прокачивать по отдельности (да-да, если вы еще не знаете, в GTA 5 будет не очень сложная, но все-таки ролевая система), у каждого героя есть свои уникальные навыки.

Франклин умеет входить в рапид во время вождения и виртуозно лавировать в потоке, что помогает, например, просочиться через полицейские заслоны. Тревора сложно убить, а сам он, наоборот, наносит противникам больший урон. Майкл же замедляет время во время перестрелок.

Насколько это все меняет геймплей за каждого из персонажей, можете додумать сами. Возможности Тревора на фоне коллег выглядят довольно блекло, но будем считать, что это просто аналог стандартного героя из предыдущих игр серии. При этом Тревор определенно самый харизматичный из героев. Злющий, циничный, но чертовски обаятельный. Прямо Билли Боб Торнтон в роли Уилли из «Плохого Санты».

Мы больше всего боялись, что в Rockstar будут делать GTA 5 по лекалам четвертой части. И это могло выйти для компании боком, потому что к старому геймплею даже самые преданные фанаты уже настолько прикурились (прости господи, сколько ему уже лет-то?), что могли запросто заскучать. Но презентация показала главное: все, что авторы говорили о новаторствах в игровой системе, чистая правда. GTA развивается не только экстенсивным путем — вширь, но и изобретает новые виды геймплея, эволюционируя идейно.

Но основе проверенной годами концепции потихоньку вырастает абсолютно новая игра, готовая удивлять и преподносить сюрпризы. Большего в общем-то для успеха и не требуется.

Беседа с разработчиками

Ричард Барнс и Федерико Клонферо отвечают на вопросы «Игромании»

Когда вы меняете персонажей, чем занимаются другие?

Герои живут своей жизнью, поэтому во время вашей игры за Майкла Франклин будет заниматься разными делами — общаться с друзьями, например. Так что, когда вы переключаетесь с одного персонажа на другого, делать они могут что угодно. События подбираются абсолютно случайно, и игрок никогда не сможет заранее предугадать, где будет герой, потому что на месте они тоже никогда не остаются.

Но вот, когда вы переключились с Тревора на Майкла, изменилось не только место, но и время, у одного героя был день, а у другого уже вечер — неужели смена персонажей происходит не мгновенно?

Это мы сделали специально для демонстрации. У нас не так много времени, поэтому хотелось показать побольше разных мест и ситуаций, пусть даже и пришлось немного схульничать. В готовой игре такого не возникнет: если вы переключаетесь с одного персонажа на другого днем, время никуда не потеряется.

Обычно когда в GTA расстреливали полицейских, то количество звезд увеличивалось, а в демонстрационной версии, наоборот, уменьшалось...

Наверное, нужно было упомянуть об этом до начала демки, но билд, который мы привезли, далеко не финальный. Работа над GTA 5 все еще идет полным ходом, и мы экспериментируем с некоторыми вещами. Не стоит забывать, что перестрелка была во время миссии, а поведение копов в ней было не таким, как вы обычно привыкли видеть. Будьте уверены, полиция будет преследовать вас так же усердно, как и раньше.

Ваши союзники во время миссии будут действовать самостоятельно или все проблемы за них будет решать игрок?

Пока вы не управляете ими, они будут стрелять по противнику и тем самым прикрывать основного героя.

Означает ли это, что игроку можно откинуться на спинку кресла и ничего не делать? Если сами стреляют во врага — значит должны и попадать!

Хотя союзники и контролируются AI, действовать все равно придется самостоятельно. Вы же игрок, в конце концов! Тем не менее герои под управлением AI приносят определенную пользу. Несколько персонажей на миссии позволяют игроку планировать ситуацию и вырабатывать больше разных тактик. Больше персонажей — больше решений. Те действия, которые мы совершали во время демонстрации, — это наш способ прохождения миссии. Допустим, Тревор мог не пользоваться снайперской винтовкой и помогать команде как-нибудь по-другому.

И снайперов бы не пришлось убивать?

Нет, снайперов нужно убить обязательно, это одна из целей задания. Свобода здесь в том, как вы эту проблему будете решать. Если вы не заметили, то герои постоянно комментируют события. Так игра ненавязчиво вам подсказывает. Если Тревор крикнет «они идут сзади», то лучший способ разобраться с ситуацией — переключиться на подходящего персонажа и уложить противников самому, хотя слушать друзей необязательно, вы можете поступать так, как вам хочется. Вдруг получится пройти миссию каким-нибудь новым способом? Так в GTA 5 достигается реиграбельность в пределах сюжетных заданий.

В начале презентации было сказано, что вы хотели бы рассказать немного о сетевом режиме игры. Про мультиплеер мы так ничего и не услышали.

Нет, мы хотели заострить внимание на пяти самых важных элементах GTA 5 и рассказали только о четырех. Как вы догадались, пятый — это мультиплеер, но раскрывать все карты сразу мы не имеем права.

Хотя бы пару слов. Он будет кооперативным?

Ничего не можем про это сказать, вообще не будем говорить про мультиплеер.

А HD-переиздание для консолей нового поколения собираетесь делать?

Сейчас наше внимание сосредоточено на Xbox 360 и PS3. Более того, мы скоро собираемся объявить о российской локализации игры, а также открыть официальный YouTube-канал, где все наши новые трейлеры будут появляться с субтитрами.

Не знаете, случаем, сколько часов получилось во время записи диалоговых реплик? В San Andreas, к примеру, было около восьми.

Игра до сих пор в разработке, поэтому дать точную информацию пока сложно.

А что будет, если во время миссии один из персонажей умрет?

Геймовер.

Даже если только один? Остальные двое его не поднимут?

Увы, но нет.

БЮРО, НА НАС НАПАЛИ!

Эксклюзивное интервью с разработчиками

Что? Эксклюзивное интервью с разработчиками
Где? Лондон

ЖАНР
Тактический шутер
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
2K Marin
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
Thebureau-game.com
ДАТА ВЫХОДА
20 августа 2013 года

В июньском номере мы уже рассказывали вам о **The Bureau**. Изначально это был шутер от первого лица, что для вселенной **XCOM** совсем необычно. Серия всегда была про аккуратное планирование и тактические маневры (ну, если не вспоминать про «Интерцептор»), а в новой игре персонаж исследовал идеальные домики в одном из многочисленных городов США и внезапно натыкался на внеземную угрозу, которая больше напоминала разумную смолу, а не стереотипных инопланетян с большими головами.

Относительно спокойные моменты прерывались на достаточно напряженные столкновения с захватчиками. После этих кратких демонстраций — ни слова почти несколько лет, и только совсем недавно разработчики заявили, что проект изменил концепцию, стал тактическим шутером от третьего лица и переместился из рокуэлловских пятидесятых в более узнаваемый временной период — шестидесятые.

Игра выходит уже в августе, и по ней появляется все больше информации, поэтому мы отправились в студию **2K Marin**, чтобы пообщаться с разработчиками лично и узнать самые интересные и важные детали о новом проекте.

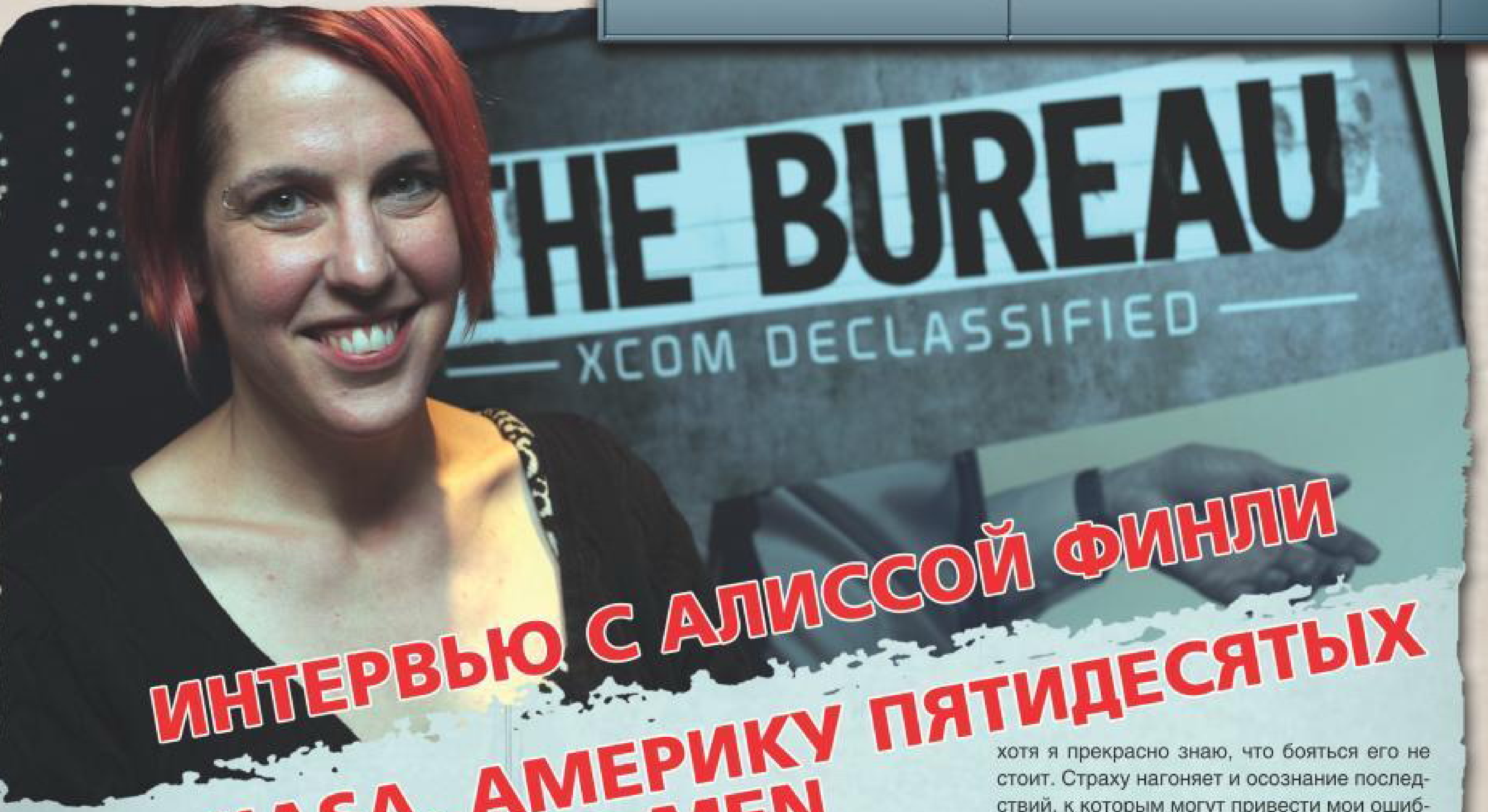
The Bureau рассказывает про становление организации, которая изначально работала с другими странами, но в силу понятных обстоятельств ей пришлось заниматься внеземными угрозами. Параллельно с этим мы следим за историей главного героя и сотрудника бюро Уильяма Картера. Он фигура мрачная и в чем-то даже трагическая. Его прототип из пятидесятых выглядел более волевым персонажем — с квадратной челюстью и бесстрашным взглядом, в то время как «новый» Уильям меньше похож на человека с агитационной листовки и при всем прочем страдает от алкоголизма, а также подвержен стрессу. Сразу видно: герой лавкрафтовского масштаба. Представьте себе, белый воротничок внезапно сталкивается с инопланетными захватчиками, берет ответственность над своими подчиненными и вынужден лицом к лицу столкнуться с инопланетной угрозой. Агенты работают в небольших городах, где информацию можно легко исказить или даже скрыть.

Пока что мы увидели только один демонстрационный уровень игры: агенты высаживаются в штате Нью-Мексико, на окраине небольшого городка. Акцент в The Bureau смещен больше на работу в команде, но не отстраненно, где-то сверху, а рядом с союзниками, в поле, где каждый залп из вражеской плазменной винтовки можно ощутить на собственной шкуре. У подчиненных есть различные таланты: инженер минирует территорию, а класс поддержки может поставить защитный барьер. Сражаемся мы не только с привычными сектоидами, но и с новой расой захватчиков зуджари — этих существ специально придумали как эквивалентную силу агентам. Такие пришельцы работают слаженно и способны на коварные трюки: обходят с фланга, отвлекают ваших напарников и устанавливают турели. Этап оказался линейным, персонажи бегают от укрытия к укрытию, боеприпасов вечно не хватает, а игра заставляет постоянно принимать решения и вовремя реагировать на хитрости инопланетян.

Кроме того, нам показали совсем небольшой кусочек самого бюро, где можно выбирать сюжетные миссии для команды, отправлять агентов на побочные задания. В остальном проект больше всего напоминает **Mass Effect**, где также приходилось командовать союзниками и грамотно распределять их по укрытиям (во всяком случае, на высоких уровнях сложности их помощь была неоценимой). ■

Праздник в маленьком городке обратился кошмаром: пришельцы уничтожили всех жителей и терпеливо ждут в засаде.

При использовании тактического режима время не останавливается полностью, но его достаточно, чтобы отдать приказы и оценить обстановку.



ИНТЕРВЬЮ С АЛИССОЙ ФИНЛИ

ПРО NASA, АМЕРИКУ ПЯТИДЕСЯТЫХ И СЕРИАЛ MAD MEN

Мы поговорили с Алиссой Финли, вице-президентом 2K Marin, после презентации она рассказала нам все, что нужно знать про The Bureau на данный момент.

Вы согласны с тем, что после внесенных вами изменений игра стала менее пугающей?

В 2010 году нам прекрасно удалось передать напряжение: невозможно было угадать, что ждет вас за углом. А вот что у нас не получилось — так это командная работа, когда лидер отвечает за своих подчиненных и выбор, сделанный на поле боя, может существенно повлиять на дальнейший ход войны.

Страх и ужас мы бы смогли вселить в игрока, но вот командного духа и тактических решений в проекте не было. С тех пор одной из наших основных задач было его воссоздать. Вот, скажем, возможность тактического планирования на поле боя помогает быстро реагировать на действия противника. Если кого-то из ваших убьют, то потому, что вы где-то ошиблись, а не из-за того, что откуда-то вылезла неведомая тварь и нечестно перебила ваших людей. Словом, многое было сделано, чтобы обеспечить игроков инструментарием, необходимым для понимания происходящего на поле боя и наилучшего решения задач.

Нам кажется, сама идея совместить тактику и хоррор чревата проблемами. В тактических играх нужно быть в курсе всего. Ужасы же призваны пугать, держать игрока в неведении и создавать эффект погружения... который и пропадает, когда включается тактический режим со своим интерфейсом, где все на виду.

Не могу согласиться. Я вот пугалась до дрожи, когда играла в XCOM: Enemy Unknown. Стоит увидеть сектоида, способного подчинить твой разум, и жуть берет, хотя я прекрасно знаю, что бояться его не стоит. Страху нагоняет и осознание последствий, к которым могут привести мои ошибки в бою, — это все-таки большая ответственность, заставляющая играть на пике возможностей.

О чужой славе

Когда мы впервые увидели вашу игру, это был отличный перезапуск, серьезный проект в прекрасном антураже пятидесятых. А теперь у нас уже есть одна очень успешная XCOM-игра, и у вас осталось четыре месяца, чтобы доказать всем: вы ни в чем не уступаете Enemy Unknown. Как вы относитесь к тому, что этот проект перехватил ваши лавры?

На самом деле я считаю, что нам в этом плане очень повезло, ведь если вы собираетесь рассказывать чью-то историю становления, то людям хорошо бы знать, о чем речь. Иначе всем, кроме поклонников классической франшизы, будет трудно понять, о чем игра и чего мы добиваемся. На мой взгляд, Enemy Unknown отлично справилась с этой задачей, да и вообще это отличная игра.

Не думаю, что ее создатели чем-то нас обделили, скорее они выставили планку, на

Сектоиды в The Bureau играют роль порабощенной расы, как вортигонты из Half-Life.

Этому персонажу уже не помочь — пришельцы заразили его вирусом, и со временем он перейдет под их контроль.

которую нашей игре придется равняться. В конце концов, Enemy Unknown — пошаговая игра, рассчитанная на определенную манеру игры и круг игроков. Мы же стараемся показать XCOM со стороны, знакомой тем, кто уже играл в тактические командные боевики, но еще не играл в XCOM и, может быть, не собирается, потому что пошаговые игры не для них. Возможность таким образом приобщиться к франшизе может открыть людям глаза на весь потенциал XCOM и вдохновить их сыграть в остальные игры.

Я уже запутался, для меня они все XCOM.

Мы предпочитаем называть свою игру The Bureau, другую — Enemy Unknown, и никакой путаницы.

Почему вы сделали анонс, только когда до релиза осталось всего ничего? Мы годами знали об игре, а теперь осталось всего четыре месяца.

Вы сами ответили на свой вопрос! О нас знали годами, мы прошли через разнообразные этапы работы и делать дальнейшие заявления собирались, имея на руках игру, которой можно гордиться, — не просто поговорить о ней, но показать ее вам. Потому что сказано было предостаточно. Вы слышали объявления, первое и второе; теперь пора вам лично познакомиться с игрой и увидеть, что собой представляет XCOM.

О визуальном стиле и культурных особенностях

Мы брали интервью у создателя XCOM, Джулиана Голлопа, на GDC, и он сказал, что считает вашу игру очень красивой. С тех пор, однако, прошло несколько лет, и красота слегка померкла...

Мы изменили оформление игры. Сначала, в версии пятидесятых, у нас была Америка Нормана Рокуэлла — мир, покой, двое детей и собачка... Потом мы стали развивать сюжет и поняли, что эту историю надо бы подвинуть во времени, в шестидесятые, обыграть и паранойю времен холодной войны, и залив Свиней — она вписалась бы туда как родная. Вдобавок мы сильно отошли в художественном плане от Рокуэлла в сторону более реалистичного и сурового образа. Соглашусь, это очень изменило игру, но вполне соответствует истории, которую она рассказывает.

А вы не боитесь, что люди с провинциальной Америкой знакомы в основном по импортным телесериалам о шестидесятых — «Смолвиллю», «Безумцам»?

Справедливо замечено. Но те же «Безумцы» — хорошее подспорье, в них отражена столь характерная для шестидесятых культура потребления. Что касается исторического контекста — мы постараемся дать вам достаточно предыстории и материалов для изучения, чтобы и не знакомые с американской историей игроки смогли разобраться.

Можно ли сказать, что игра ориентирована больше на консоли, чем на ПК?

Повторюсь, мы стараемся привлечь игроков, привычных к современным тактическим командным боевикам от третьего лица. Но в целом стараемся угодить всем поклонникам серии; у нас в команде есть энтузиасты ПК-игр, которые следят, чтобы интерфейс и управление в ПК-версии были на должном уровне.

Первая XCOM была британской игрой, а у вас определенно получается игра очень американская — совсем не международная, в отличие от Enemy Unknown.

Когда мы задались целью рассказать историю становления организации, нам понадобился набор персонажей. Эти люди должны были быть в курсе происходящего. В шестидесятые годы информация распространялась медленно. Что-нибудь могло происходить, скажем, в России, а остальной мир и не подозревал бы об этом. Поэтому мы сознательно решили рассказать очень... домашнюю историю, после которой уже можно представить, откуда взялась всемирная организация, а там и XCOM, каким мы его знаем и любим.

А эта следующая стадия — развитие в международную организацию — будет частью игры или отдельным следующим проектом?

Сейчас мы все внимание уделяем американской истории. Вполне вероятно, что в то же самое время где-то еще в мире происходило похожее, но мы этого не касаемся и придерживаемся одной выбранной точки зрения.

О типологии пришельцев и военной тайне

Каким образом мы сталкиваемся с одними и теми же пришельцами и в шестидесятые годы прошлого века, и в начале нынешнего?

Можно задать вопрос еще глобальнее: а как вообще возникли все пришельцы из классического XCOM? В той игре нет указаний на единое происхождение пришельцев, поэтому мы проработали историю зуджари («чужаков», народа-поработителя), которая и становится связующим звеном. Что же касается того, как такое вообще возможно, — само название нашей игры отвечает на этот вопрос. Одной из задач бюро было пресекать и скрывать чрезвычайные происшествия, поддерживать иллюзию силы. Очевидно, что все это было скрыто и Америка никогда не должна была узнать, сколь близко было глобальное инопланетное вторжение.

Переделанный логотип XCOM на полу командного центра — очень в духе NASA.

Так и есть. Мы изучали эмблематику NASA, и эта организация во многом влияет на нашу работу. И, конечно, дизайн и архитектура шестидесятых, — нам хотелось противопоставить такую картину пришельцам с их огромными терраформирующими башнями посреди американского городка, показать резкий контраст между знакомой вам Америкой и инопланетным неизвестным.

У нас не получилось поиграть на базе, но рассказать о ней побольше вы сможете?

То, что мы здесь показали, — только кусочек настоящей базы. Самое интересное спрятано за большой запертой дверью, и попасть туда вы сможете в полной версии игры.

Изначально агенты вооружены карабинами, но им ничто не мешает подбирать трофейное оружие и сражаться с захватчиками на равных.

Американские власти скрывают: уже в шестидесятых придумали технологию для лечения людей на расстоянии.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

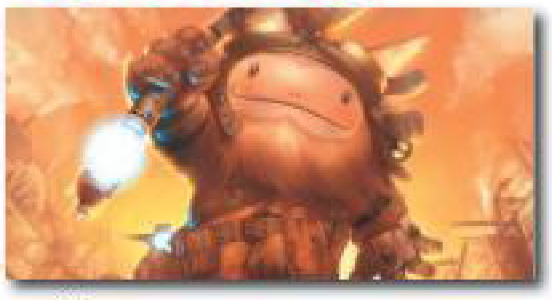
3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)



Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

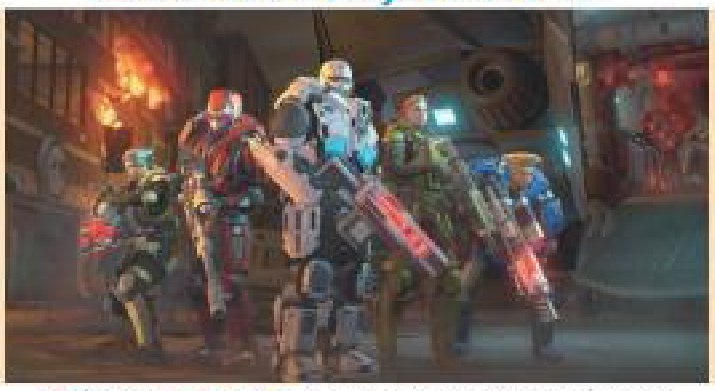
Far Cry 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2013

Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Шутер * Ubisoft * Ubisoft Montreal

XCOM: Enemy Unknown



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2012

Восхитительная стратегия от мастеров жанра, а заодно — достойное возрождение легендарной серии. К ней есть претензии по сюжету и тактическим возможностям, но увлекательность процесса все искупает.

Пошаговая стратегия * 2K Games * Firaxis

Assassin's Creed 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2012

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

Экшен * Ubisoft

DmC: Devil May Cry

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №2/2013

В первую очередь это безумно красивый и техничный слэшер, и только потом уже переосмысление истории про сына Спарды.

Слэшер * Capcom * Ninja Theory

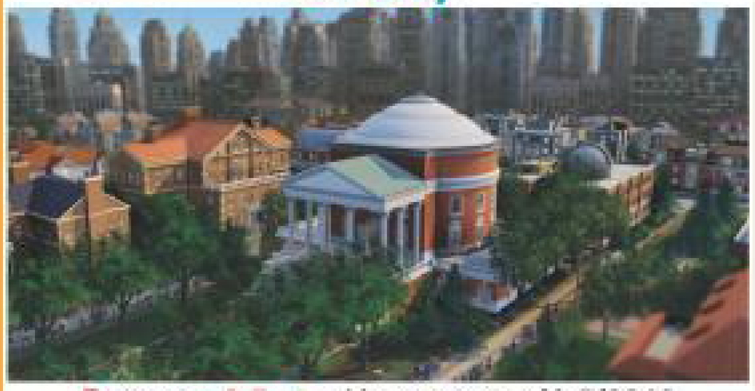
Metal Gear Rising: Revengeance

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №4/2013

Твердый как сталь, острый как лезвие бритвы. Revengeance — единственный в своем роде слэшер, с собственным лицом и ни на что не похожей боевой системой.

Слэшер * Konami * Platinum Games, Kojima Productions

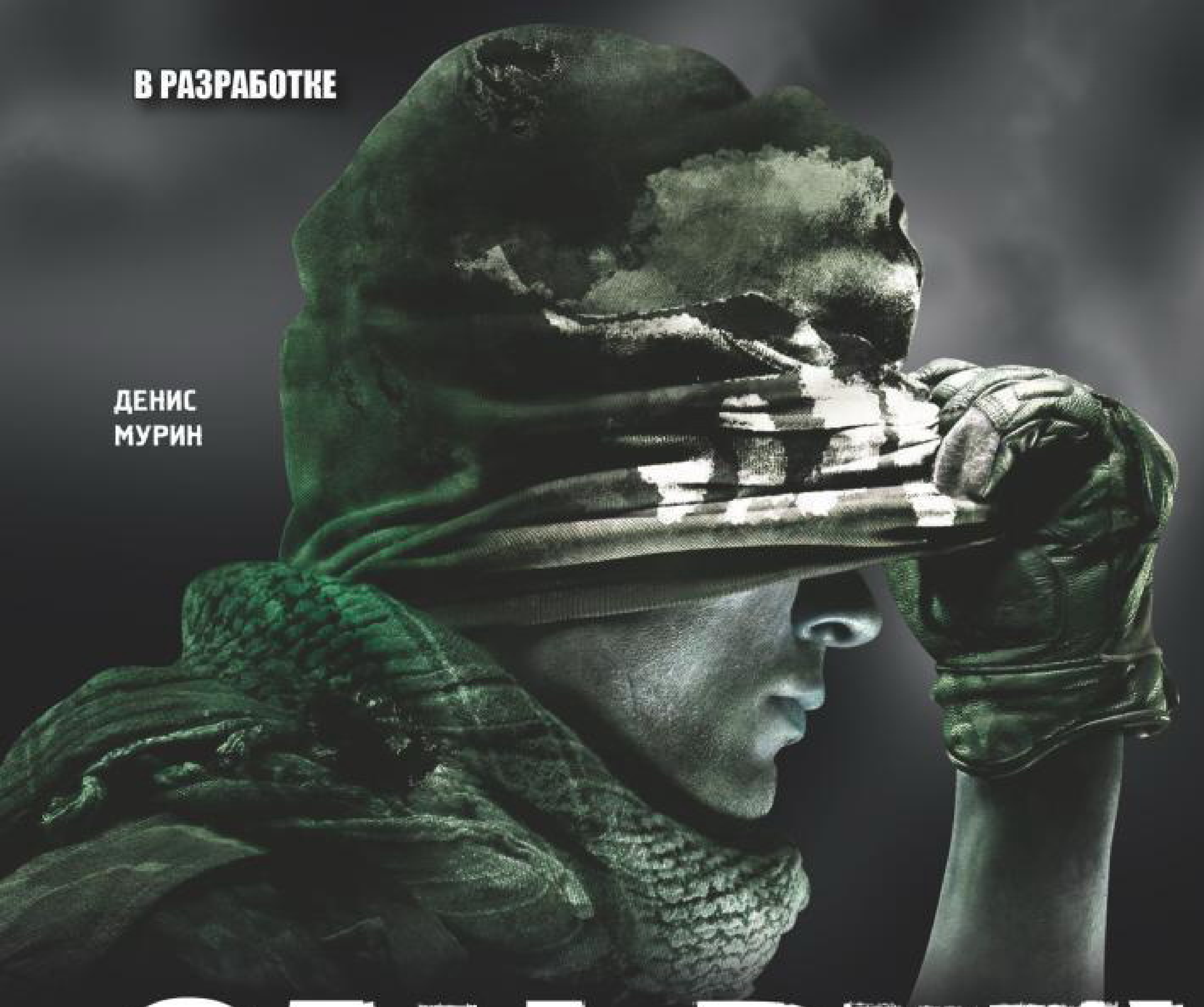
SimCity



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Мощнейший на сегодняшний день градостроительный симулятор с традиционной для игр Maxis особенностью — отсутствием конечной цели. Но так ли это важно, если главное — сам процесс?

Симулятор мэра * Electronic Arts * Maxis



ДЕНИС МУРИН

CALL OF DUTY GHOSTS

СОБАКА-УЛЫБАКА РВЕТСЯ В БОЙ

Жанр Экшен

Издатель Activision

Разработчик Infinity Ward

Мультиплеер Интернет кооператив

Дата выхода 5 ноября 2013

Сайт игры callofduty.com/ghosts

Что бы вы и мы по этому поводу ни думали, но **Call of Duty** сейчас самая главная игра в мире. Про нее рассказывают в непрофильных новостях (и, конечно, про **GTA**), ее показывают в фильмах, а модная западная пресса регулярно пишет что-нибудь про «эффект Call of Duty», хотя каждое издание под «эффектом» подразумевает что-то свое.

Мы вот тоже напишем, тем более что на игровую индустрию CoD влияет ничуть не меньше, чем на продажи малоизвестной винтовки Bushmaster ACR.

Итак, эффект Call of Duty — это, например, когда разработчики выпустили такую успешную и популярную серию игр, что не могут позволить себе в ней хоть что-то поменять. Первые показы **Call of Duty: Ghosts** подтверждают эту трактовку: они очень осторожные, аккуратные, а из новшеств там разве что немецкая овчарка Колин — эдакая боевая собака-улыбака. Она очень милая, но на революцию в серии, извините, не тянет.

Это уже было в Crysis

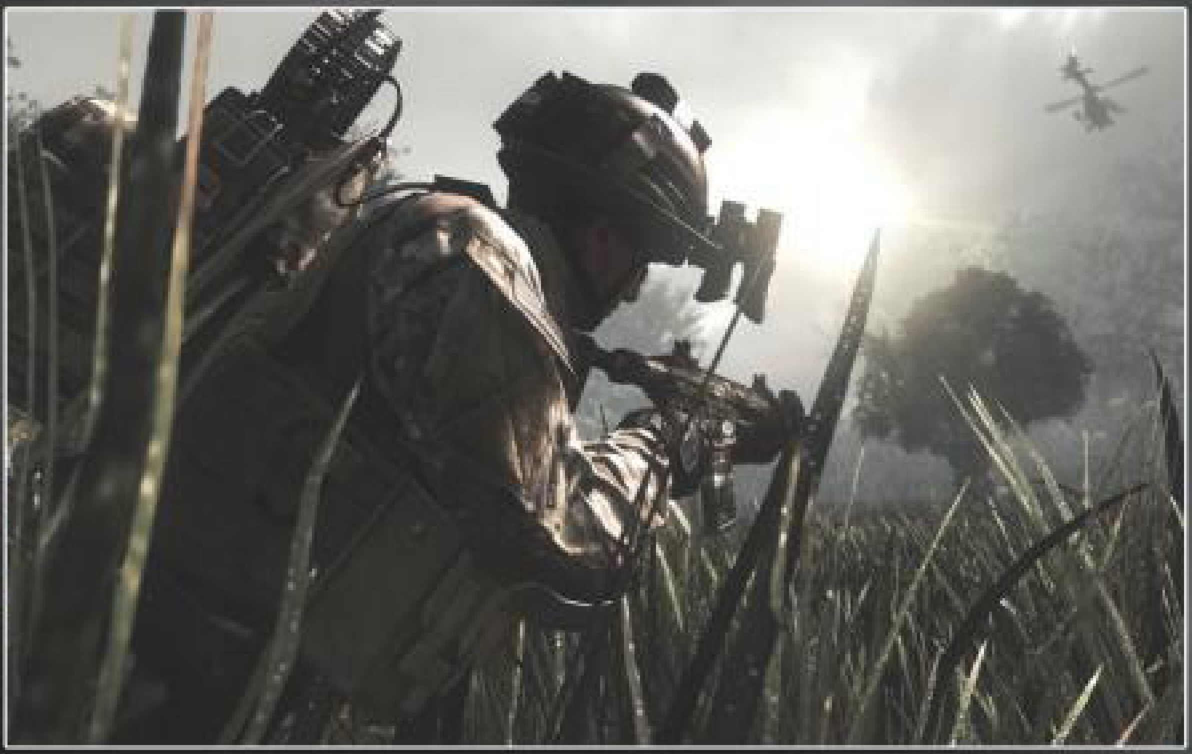
Мы думали начать эту статью новостью о том, что игра, наконец, переезжает на новый движок. Но пока номер готовился к сдаче — выяснилось, что как бы, вроде, кажется, наверное, вполне возможно, очень может статься, что да. Но на самом деле однозначно — нет.

Продираясь сквозь противоречащие друг другу высказывания разных сотрудников **Activision** и **Infinity Ward**, мы выяснили следующее: игра создается на обновленной версии

Если приглядеться к трейлеру игры, то увидите, что на американском флаге 48 звезд вместо 50. Два штата, видимо, прекратили существование.

Хваленая технология Sub-D подозрительно напоминает одновременно LOD и тесселяцию, которые есть чуть ли не во всех современных играх.

Словно в первом Crysis, на уровнях Ghosts можно будет найти водопады, вокруг которых будут разлетаться капли, а в воздухе будет висеть радуга. Совсем как в 2007 году.



Интересно, что думают адвокаты Ubisoft и Тома Клэнси о спецподразделении «Призраки» на службе Activision?

движка IW Engine, который когда-то очень давно назывался Quake 3 Engine (да-да-да, вы все верно поняли, именно оттуда ноги и растут). Infinity Ward перерабатывают его по принципу «лишь бы не мешало». Так, например, в одном из интервью главный аниматор игры Зак Волкер отметил, что они могли добавить в игру объемный дым, адекватно реагирующий на окружение и действия игрока, но на игровой процесс эта фишка не влияет, так что решили не пробовать.

На консолях игра все еще будет идти в магически плавных 60 кадрах в секунду. А на Xbox One и PS4 — еще и в 1080p, что не может не радовать, потому что предыдущие части ради стабильного фреймрейта срезали все, что можно, в первую очередь — разрешение, которое в **Black Ops 2** было гораздо меньше смешного по нынешним меркам 720p.

На сегодняшний день главным достоинством движка считается технология Sub-D, которая при помощи хитрых алгоритмов изменяет количество полигонов (читайте: детализацию) на объектах в зависимости от их расстояния до игрока. Sub-D работает с абсолютно всеми моделями в игре, позволяя вам увидеть каждый болтик, каждую капельку грязи, каждую царапину на оружии.

Даже руки героев благодаря этой технологии со временем обрастают высокодетализированными шрамами, порезами и грязью под ногтями. На Xbox One, PS4 и PC игра будет поддерживать все современные технологии, включая HDR-освещение, тесселяцию и самозатенение.

Тут впору начать бесноваться и кричать «Виват!». Но проблема в том, что на презентации Xbox One нам показали геймплей Ghosts. И знаете, никакого буйства технологий мы там не заметили. Игра выглядит, да простят нас фанаты, хуже, чем **Battlefield 3**.

Апокалипсис через 10 лет

Однако Infinity Ward просят не зацикливаться на технологиях, поэтому мы перейдем к самой игре. Действие Ghosts разворачивается в недалеком будущем. В самом начале мы станем свидетелями катастрофы, которая поставит США на колени, уничтожит ее статус сверхдержавы и ввергнет в хаос бесконечной войны.

Воспользовавшись отсутствием на мировой арене главных носителей демократии, сверхдержавой станет другая страна, название которой разработчики пока отказываются разглашать, намекая лишь, что их версия мрачного постапокалиптического будущего будет реалистична и правдоподобна. Хм... ню-ню. Почти заинтриговали.

По словам Infinity Ward, не имеет значения, кто будет вашим противником в Ghosts, — важна сама идея. В предыдущих играх вы были бойцами могучей страны, а теперь страна в руинах, поддержки никакой. Войска США больше похожи на партизанское сопротивление, пытающееся насолить новой сверхдержаве.

Как вы могли догадаться, вы играете за бойца подразделения «Призраки» (Ghosts), основанного на знаменитом шестом отряде «морских котиков», который прославился убийством Усамы бин Ладена. Ваши бойцы будут оснащены современным оружием, которое, естественно, через 10-15 лет будет считаться устаревшим, особенно учитывая то, что ваши противники из неизвестной страны будут вооружены по последнему слову техники.

Главный герой и его брат выросли в этом мире после катастрофы. Они не знают, кто такие «Призраки», что они делают, как и зачем. Разработчики говорят, что в мире игры этот отряд символизирует надежду, они просто помогают и исчезают во тьме. Все знают, что они существуют, никто не знает, кто они на самом деле, но все хотят служить в этом отряде.

В определенный момент герой и его брат вынуждены найти «Призраков», а затем и сами оказываются в их рядах.

Собачья работа

Разработчики показывали прессе небольшое демо с подводным уровнем, в котором «Призраки» пытаются пробраться на корабль, уничтожить его, но, как всегда, что-то идет не так — начинается стрельба, взрывы и героические спасения в последний момент.

Настоящей звездой интернета сразу после первых показов игры стала уже упомянутая нами собака, которую «Призраки» частенько будут брать с собой на задания. Овчарка сможет находить спрятавшихся врагов и взрывчатку. Фанаты недовольны, а интернет уже забит просьбами добавить в игру режим «Собаки против зомби», «Собаки против кошек» и вообще возможность играть за мохнатого друга человека, управляя им при помощи Kinect. Кто-то даже создал шуточный аккаунт в Twitter, в котором пишут сообщения от лица бобика, — буквально за пару дней он собрал более 70 тысяч подписчиков.

Конечно, многие игроки просто игнорируют одиночную кампанию Call of Duty и сразу переходят к сетевым баталиям. Увы, про мультиплеер почти ничего не известно — кроме того, что снаряжать своего бойца можно будет как в одиночной, так и в сетевой игре, а также, что многопользовательские карты будут изменяться в ходе сражений, как в **Crysis 3** и **Gears of War 3**.

Например, на поле битвы может упасть спутник, и тот, кто до него первым добежит, получит «бесплатное» спутниковое сканирование карты. В контексте Call of Duty это нововведение особенно интересно: мы боимся представить, сколько наивных новичков падет от пуль снайперов, спокойно простреливающих самые лакомые позиции.

■■■

Не ждите, что в Ghosts появится капитан Прайс или Виктор Резнов. Игра начинает новую вселенную Call of Duty, не связанную ни с **Modern Warfare**, ни с **Black Ops**. Infinity Ward ходит по лезвию бритвы — они делают привычную игру, чтобы фанаты серии не перепугались (лучше ничего особо не менять), и они делают одну из первых игр следующего поколения (менять надо как можно больше). Поэтому у проекта пока нет собственного лица, как и у его облаченных в маски героев.

Infinity Ward зачем-то пытаются играть на одном поле с **Crytek**, рассказывая нам о своих новых технологиях, хотя и так понятно, что новенький CryENGINE гораздо мощнее, чем движок, которому скоро исполнится полтора десятилетия. Покажите нам лучше игру, покажите этот мрачный мир будущего, покажите главного героя, его брата, их собаку и покажите, в конце концов, мультиплеер. Ради него ведь каждый год мы бросаем свои кровные в корпоративную топку Activision. ■

Будем ждать?

Call of Duty в Full HD. Чуть-чуть красивее, чуть-чуть взрывнее, чуть-чуть оскароноснее. Выглядит как классический сиквел по учебнику. И сами решите для себя, хорошо это или плохо.

Процент готовности: 60%

Assassin's Creed IV: Black Flag

Дата выхода
1 ноября 2013

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS4
Сайт игры
assassinscreed.com

Страх и ненависть на Карибах

Денис Мурин

Умный ассасин дожидается, пока девушка заведет цель в темную подворотню, и только затем убивает.

Пираты часто ходили под чужими флагами, чтобы подобраться к добыче поближе. Разработчики молчат, но вполне возможно, что в игре такая возможность будет.

В Black Flag вы будете проводить на суше ничуть не меньше времени, чем на палубе вашего корабля.

Эдвард может свободно перемещаться по кораблю даже во время морских сражений. К примеру, можно запрыгнуть на чужую палубу и собственноручно там всех порезать.

Главные герои всегда были основой серии **Assassin's Creed**. Альтаир ибн Ла-Ахад на своем примере научил нас кодексу ордена, ради чего ему пришлось смирить гордыню и обуздать свой буйный характер. Обаятельный женский угодник Эцио Аудиторе на наших глазах взрослел, терял любовь всей своей жизни (чтобы под старость найти новую), мстил за свою семью, спасал Италию и переживал кризис среднего возраста. И если обаятельному тирану Хейтему Кенуэю еще можно было сопереживать, то его сын-анархист Ратунхагейдун помогал всем встречным, игнорировал прекрасных дам (сценарист Кори Мей признался, что до самого конца игры герой остается девственником) и просто вел себя как идиот.

Пират-ассасин

Благо его дедушка пока кажется персонажем куда интереснее — новые факты его биографии, всплывшие за последний месяц, и заставили нас вновь написать об **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Как мы уже рассказывали, Эдвард Кенуэй влюбился и, возможно, женился на девушке из знатного рода. Чтобы оправдать свое низкое происхождение в глазах ее родителей, он поступил матросом в королевский флот, но спустя некоторое время дезертировал и стал пиратом.

Это ключевая характеристика Эдварда. Он не убийца-монах, живущий по Кредо, не благородный дворянин, ищущий приключений, и уж тем более не индеец с принципами. Эдвард убивает без зазрения совести, он не прочь запятнать свои руки кровью, его не смущает, что его ждет «та самая», когда он ходит в бордели. И точно так же Эдвард — не добрый пират из сказок. Его тренировали ассасины, но свои смертоносные навыки он использует не во благо ордена, мира во всем мире, а чтобы набить себе кошель потуже.

Кенуэй — настоящая машина смерти. Впервые в серии герой может пользоваться любым одноручным оружием в любой комбинации: например, две сабли или два пистолета. Пистолеты однозарядные, но у Эдварда их четыре, на два залпа с двух рук. Герой теперь умеет делать гораздо больше контекстных убийств, тогда как в AC3 красиво бросить оппонента на стол или разбить об его голову бутылку можно было только в заскриптованных потасовках в барах. В Black Flag контекстные убийства встречаются гораздо чаще.

В самом начале игры Эдвард станет капитаном и получит в свое распоряжение корабль. По его палубе можно будет свободно перемещаться в любое время, даже во время морских сражений. Вы можете оставить корабль первому помощнику и смело запрыгнуть на вражеский корабль, будто на крышу знакомого здания. Или вообще не вступать в бой, спрятать корабль, добраться до врагов вплавь. Естественно, Карибское море полно всякой плавающей живностью, которая зачастую будет не прочь полакомиться отчаянными пиратами. В Ubisoft Montreal разработали целую подводную боевую систему как раз для таких ситуаций, поэтому размер завтрака карибских акул будет зависеть только от вашей сноровки.

Бескрайние моря

Проблемы Assassin's Creed 3 не исчерпывались одним лишь унылым главным героем. Серия Assassin's Creed всегда радовала отличными тематическими побочными заданиями. В первой части они были обязательными, во второй — нет, но начиная с Brotherhood в Ubisoft принялись экспериментировать с ужесточением рамок заданий. Если раньше цель стороннего контракта можно было убить почти любым способом, а сложность задавалась миром игры (к примеру, незаметно убить пять стражников посреди толпы), то теперь контракты стали еще одной прямолинейной миссией, малейшая ошибка в выполнении которой влечет рассинхронизацию.

Теперь за руку водить вас никто не станет. Мир Assassin's Creed 4 будет практически бесшовным, загрузочные экраны вы увидите только на подходе к большим городам. Это значит, что в любой момент вы можете спрыгнуть с корабля в море, чтобы поискать на дне сокровища (было бы неплохо сначала знать, что они там есть, а то так и утонуть можно), или встать на якорь и доплыть до ближайшего берега. Найдя на суше достаточно приключений на свою пятую точку, вы сможете покинуть остров настолько экстравагантно, насколько у вас хватит воображения. Хотите в стиле Джека Воробья прыгнуть в море с самой высокой скалы? Пожалуйста! Как и капитана Джека, рядом вас всегда будет ждать ваш корабль, где бы вы ни находились.

Чтобы вы не скучали во время путешествий по бескрайнему Карибскому морю, Ubisoft разработала для игры систему Horizon. В любой момент вы можете достать подзорную трубу, чтобы осмотреться, и на горизонте обязательно возникнет что-то интересное — кит, которого можно загарпунить, если вам его не жалко, необитаемый остров, который можно исследовать, торговый корабль, который можно попытаться ограбить, или корабль из флота Черной Бороды, который надо выручить.

Как обычно, Assassin's Creed 4 в первую очередь будет рассказывать нам историю не конкретных людей, а временного периода. Мы увидим, как европейские сверхдержавы разрывают друг друга на куски ради очередной колонии, расцвет и закат пиратства и работорговли в Карибском море (напомним, Порт-Ройал был не веселым солнечным городком из диснеевских фильмов, а основным центром работорговли во всем регионе). Ожидайте новых драк в барах, издевательства пиратов над своими жертвами, горящие бордели, пытки, массовые казни и вообще всего, что можете представить, — Ubisoft на полном серьезе делает «взрослую» игру про пиратов.

■■■

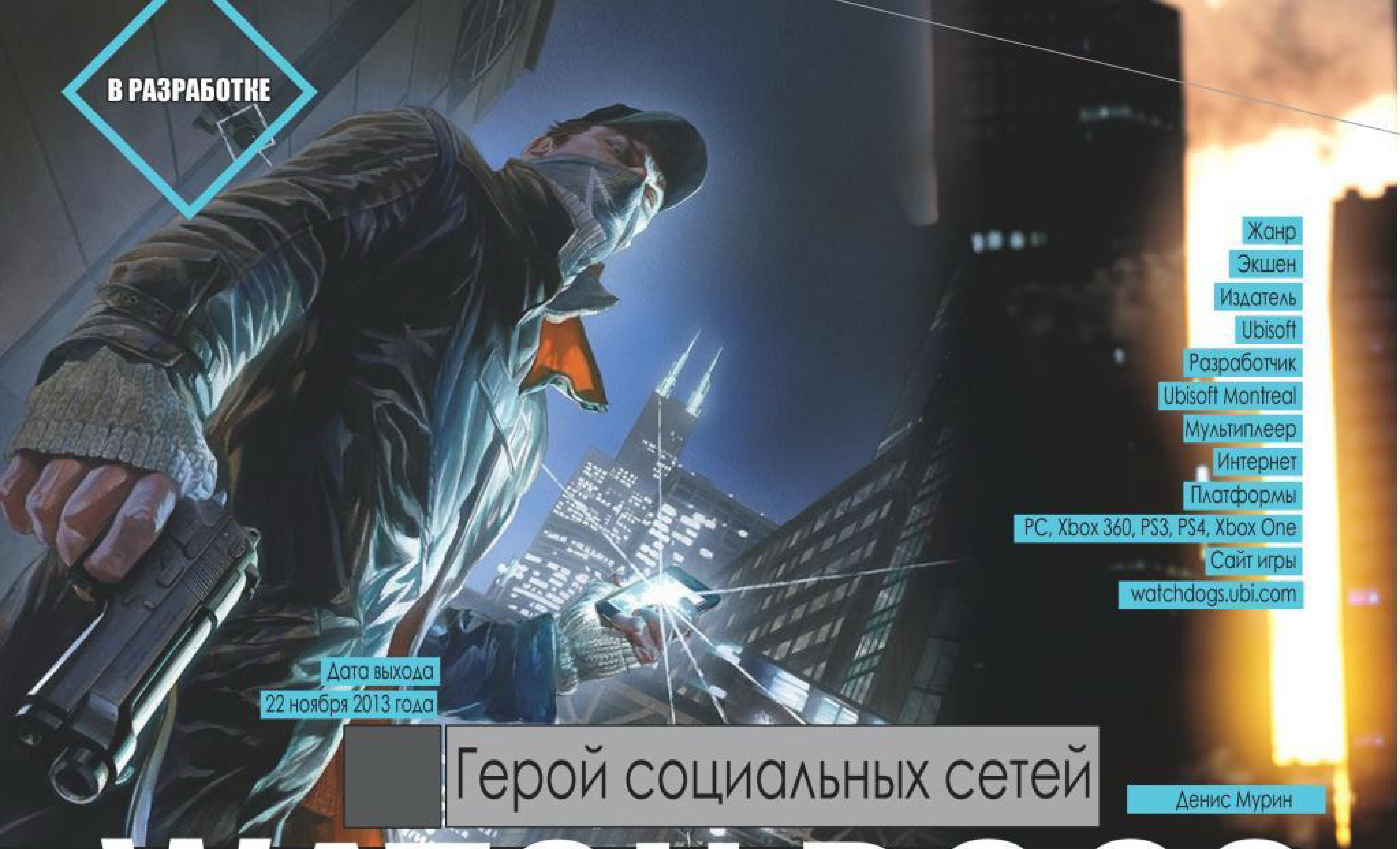
Приятно, что в Ubisoft понимают, что герои серии Assassin's Creed — это армия одного человека и что игроки любят изничтожать сотни противников разными зрелищными способами. Однако уникальная атмосфера первой части серии, где к каждому убийству надо было долго готовиться, пропала бесследно. С каждой частью герои серии становятся все смертоноснее, а игра из необычной вариации **Hitman** про одинокий клинок из толпы становится больше похожей на смесь **GTA** и **Prince of Persia**.

Нововведения Black Flag, конечно, интересны, но после нам любопытно было бы взглянуть на возвращение к истокам в современной обработке. В конце концов, действие Assassin's Creed может происходить в любом месте в любой момент истории, и, как бы ни были интересны пираты, игра про какую-нибудь феодальную Японию, Древний Египет или викторианскую Англию смотрелась бы куда свежее. Или, чем черт не шутит, как в комиксе Assassin's Creed: The Fall, про царскую Россию. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Жестокая и мрачная история о том, как бывший ассасин устраивает себе жизнь грабежом и разбоем.

Процент готовности: **85%**



Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One
Сайт игры
watchdogs.ubi.com

Дата выхода
22 ноября 2013 года

Герой социальных сетей

Денис Мурин

WATCH_DOGS

Про **Watch_Dogs** мы писали и в прошлом номере, но и в этом не можем обойти ее вниманием. Недавно появилась новая информация, которую мы немедленно превратили в это превью. Вы узнаете об экосистемах города, способах генерации новых миссий и о том, как можно заставить бдительного горожанина не звонить в полицию.

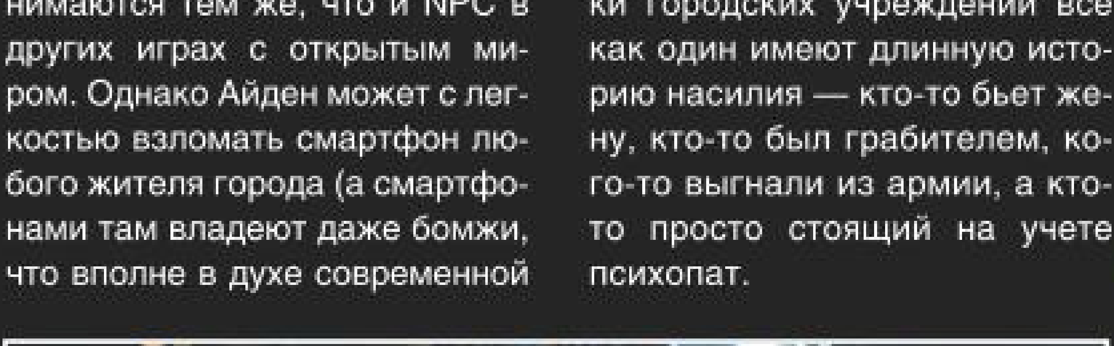
«Умный» Чикаго

Текущую версию игры Ubisoft показывает на девките PlayStation 4 — практически на мощном компьютере. И первое, что бросается в глаза, — симуляция города. Если PC-версии **Far Cry 3**, **Crysis 3**, **Assassin's Creed 3** и прочих игр с цифрой «3» в названии отличаются от консольных точными шейдерами, текстурами сверхвысокого разрешения и хитрыми методами сглаживания, то версия Watch_Dogs для консолей следующего поколения будет отличаться симуляцией... ветра. Ветер кружит мусор, его потоки летят мимо небоскребов, встречаются на перекрестках и устраивают маленькие ураганы. Он почти не оказывает влияния на игровой процесс, но стоит его выключить, как город резко теряет в реалистичности. По словам разработчиков, физика воды тоже не отстает: реки, лужи и дождь будут взаимодействовать с воздушными массами.

Чикаго будущего — один из первых «умных городов». Светофоры переключаются автоматически в зависимости от трафика на дорогах, полиция может выставлять механические барьеры-заграждения, чтобы предотвращать затяжные автомобильные погони, вездесущие камеры следят за каждым и определяют вероятность совершения преступления, а все это управляется искусственным интеллектом ctOS (Central Operating System; раз и навсегда запомним, читается как «ситос»), который хранит в «облаке» досье на всех жителей города. Немудрено, что в такой атмосфере наш герой, талантливый хакер Айден Пирс, постепенно, в процессе игры, становится параноиком и конспирологом.

Однако Чикаго в Watch_Dogs в первую очередь оживляют его жители, которые изо всех сил стараются вести себя не как NPC, а как настоящие, живые люди. Они ходят по своим делам, звонят друг другу, просят милостыню, дерутся в подворотнях... Казалось бы, занимаются тем же, что и NPC в других играх с открытым миром. Однако Айден может с легкостью взломать смартфон любого жителя города (а смартфонами там владеют даже бомжи, что вполне в духе современной цивилизации), узнать его имя, краткую биографию и какую-нибудь потенциально полезную информацию.

Внезапно безликие NPC начинают походить на живых людей. Нищий, просящий милостыню на углу, оказывается, воевал во Вьетнаме. Охранники городских учреждений все как один имеют длинную историю насилия — кто-то бьет жену, кто-то был грабителем, кого-то выгнали из армии, а кто-то просто стоящий на учете психопат.



Интересно, что бы сказал Оруэлл, если бы ему показали современный Лондон, увешанный камерами, или вот Watch_Dogs, который аккуратно разместился между классической антиутопией и современным миром.

Айден Пирс — это, наверное, первый со времен Кейт Арчер герой экшена, который идет в бой с телефоном наперевес. Что характерно, звонить по телефону нельзя.

Девушку с татуировками зовут Клара, она хакер. Наличие дракона на спине уточняется.

Больше Большого брата

Айден, может, и не любит, когда государство за ним следит, но ставит себя выше закона и морали. Как и в **Batman: Arkham Origins**, Пирс сможет отвлечься от основных заданий и отправиться спасать людей и вершить правосудие на улицы Чикаго. Игра будет автоматически распределять характеры и биографии персонажей и на их взаимном пересечении генерировать совершаемые преступления. Например, если молодая девушка поздно вечером возвращается с работы по темной аллее, то велика вероятность того, что на нее нападет местный гопник, в профиле у которого прописано «Сидел за кражу».

В пресс-демо разработчики показывали, как Айден может подслушать разговор наркодиллера с другом о том, что другой наркодиллер (видимо, в игровом Чикаго их очень много) изнасиловал его жену. У вас есть выбор. Можете убить первого дельца на месте — он все-таки преступник, а можете проследить за ним и посмотреть на то, как он убьет второго, который действительно пару раз уже сидел за изнасилование.

Айден с удовольствием отнимает у государства роль Большого брата: взламывает камеры и банкоматы, отключает сигнализации автомобилей, он может даже подойти к любому дому и взломать местный Wi-Fi-роутер, подключиться к веб-камере в чьей-нибудь квартире и понаблюдать, как одинокий сорокадвухлетний психотерапевт на диване общается с украденным из магазина женским манекеном.

Доступ к камерам наблюдения, районным базам данных и к управлению городскими функциями (светофорами, например) можно получить, лишь взломав местную серверную — укрепленный аванпост, защищаемый вооруженной охраной, которая в случае чего стреляет на поражение. Ubisoft уже который год полирует свою систему «упорядоченного сендбокса»: серверные в Watch_Dogs по своей сути ничем не отличаются от башен Борджиа в **Assassin's Creed: Brotherhood** и радиобашен в Far Cry 3.

Если прохожие заметят, как вы нарушаете закон, то они могут позвонить в полицию. Звонок можно отследить и оборвать, а можно просто вычислить стукача и пригрозить ему пистолетом.

Минус к карме

Как и в **inFamous**, в Watch_ Dogs все ваши действия будут влиять на репутацию Айдена, причем система кармы будет существенно сложнее, чем бинарная «хороший/плохой». Если вы спасете женщину от ограбления, но в процессе задержания начнется перестрелка и вам придется воевать еще и с полицией, приехавшей на шум, то люди все равно будут писать в социальных сетях и блогах про неизвестного героя, бескорыстно спасающего дам, но и устроенный в процессе хаос вам тоже не забудут.

Отрыв от полиции происходит в стиле **GTA**: нужно разорвать визуальный контакт, нырнуть в подворотню или закрытую парковку и либо сменить авто, либо погулять немного пешком. Со временем, когда ваши хакерские способности вырастут и вы взломаете больше серверов, Айден сможет устраивать совсем уж феерические трюки вроде разведения моста прямо под полицейскими машинами.

Разработчики не скрывают, что они фактически заставляют игрока не лететь напролом с автоматом наперевес, а пользоваться волшебным хакерским телефоном. Действительно, когда посреди экрана большую часть времени мигает большая кнопка «Взломать», удержаться от искушения будет трудно. На телефон Айдена установлены разные приложения, позволяющие ему не только взламывать любое устройство с IP-адресом, но и принимать побочные задания, покупать услышанную в игре музыку (за внутриигровую валюту, никаких микротранзакций), оставлять глифы для других игроков.

Мультиплеер в Watch_Dogs будет реализован очень необычно, почти как в **Dark Souls**: *иногда* игра будет присоединять к вашему миру другого игрока, будь он вашим другом или просто случайным человеком. Друг для друга вы навсегда останетесь случайными прохожими, хотя играть можно лишь за самого Айдена. Игра выдаст какое-то задание — например, следить за другим игроком. Соединение будет происходить незаметно, и иногда вы даже не будете знать, что вы играете с живым человеком. Также, как упоминалось выше, вы сможете оставлять глифы и сообщения, которые будут видны в играх ваших друзей.

◆ ◆ ◆

Ubisoft ведет очень опасную, простите за каламбур, игру. Не каждый может выступать на одном поле с **Rockstar**, а Watch_Dogs выходит всего лишь спустя два месяца после **Grand Theft Auto 5**. Однако подходы к одной концепции у них совершенно разные: там, где GTA 5 заставляет вас жонглировать тремя героями, чтобы вы ни секунды не скучали, Watch_Dogs позволяет почувствовать себя чуть ли не суперзлодеем в реальном мире и выстраивает социальные взаимоотношения между статистами, которые в играх Rockstar нужны только для того, чтобы наматывать их на бампер и угонять у них машины. Самое главное теперь — чтобы Ubisoft не подавилась своими амбициями. ◆

Будем ждать?

Всесильный хакер воюет с правительственным контролем в пугающе реалистичном Чикаго недалекого будущего.

Процент готовности: 80%

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

Wolfenstein: The New Order — Возвращение в Высокий замок

ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	РАЗРАБОТЧИК	ПЛАТФОРМЫ	САЙТ ИГРЫ	ДАТА ВЫХОДА
FPS	BETHESDA SOFTWORKS	MACHINEGAMES	PC, XBOX 360, PS3	WOLFENSTEIN.COM	КОНЕЦ 2013 ГОДА

Со времен оригинального **Wolfenstein 3D** прошел двадцать один год. Со времен первого ремейка-переосмысления **Return to Castle Wolfenstein** — двенадцать лет. Эти цифры с трудом укладываются в голове: оригинальная игра существует почти столько же времени, сколько и вся игровая индустрия, ремейк — ровесник игровой индустрии в современном представлении.

В мае 2013 года **Bethesda Softworks** объявила о том, что в разработке находится новая перезагрузка франчайза. Игра называется **Wolfenstein: New Order**, и занимается ей шведская компания **MachineGames**, сформированная из бывших сотрудников **Starbreeze Studios**. Поскольку разработчики начинали с **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** и **The Darkness** и хорошо чувствуют себя в мире одиночных сюжетных FPS, мультиплеера в New Order не будет.

MachineGames очень высоко ценит оригинальный Wolfenstein 3D и берет за пример для подражания именно классику **id Software**, а не более поздние работы **Gray Matter Interactive** и **Raven Software**. Вот только классических овчарок тут заменят механические собаки-роботы, а в боевой экзоскелет со свастикой на броне будет облачен не только Адольф Гитлер, но и каждый второй встречный эсэсовец.

В высоком замке

Действие Wolfenstein: New Order происходит в 1960-е годы — в мире, где Германия одержала победу во Второй мировой. Европа находится под контролем нацистов, и рядом с Биг-Беном и Эйфелевой башней громоздятся чудеса немецкой архитектурной мысли, напоминающие о работах Альберта Шпеера.

Разработчики не торопятся говорить, что именно позволило немцам превзойти СССР и выиграть войну. Известно, что произошел некий технологический скачок... Поскольку сверхъестественные элементы из Return to Castle Wolfenstein и Wolfenstein 2009 года выпуска в игре не задействованы, возникает мысль, что за лазеры, экзоскелеты и прочие технодопущения нужно сказать спасибо пришельцам из космоса.

Главный герой все еще Би Джей Блажкович, начинающий игру фразой: «Что-то вы совсем от рук отбились, пока меня не было...» Биография у Би Джея на сей раз в духе Капитана Америки: после проваленного во время Второй мировой задания Би Джей очнулся на берегу Балтийского моря без каких-либо воспоминаний... Следующие двадцать лет Блажковичу пришлось коротать в немецкой психиатрической лечебнице.

В конце шестидесятых Рейх решает казнить всех пациентов подобных заведений. По коридорам больницы идут закованные в черную броню штурмовики под руководством офицера гестапо, расстреливая людей в смирительных рубашках. Как только вокруг начинается резня, к Би Джею возвращаются память и боевые навыки. Блажкович сбегает из больницы при помощи медсестры по имени Аня, которая становится его контактом с силами сопротивления.

Новый порядок

Действие первой миссии демоверсии New Order происходит в оккупированном Лондоне: черные дирижабли парят в небе над Биг-Беном и мрачным зиккуратом фашистского НИИ. Ведомое

Эту ведьму зовут фрау Энгель.

Удар штыка — прямо в свастику, никак иначе.

Шотган на ходу сам производит патроны — не терпится увидеть оружие в действии.

Помимо таких вот собачек в игре присутствуют летающие дроны, шагающие роботы, и наверняка в воде тоже плавает что-то зубастое, металлическое и лязгающее.

NPC из сопротивления такси подвозит Би Джея к основанию зиккурата. Когда Блажкович выходит из машины, водитель такси без лишних объяснений таранит фашистские баррикады и взрывается, проделывая в фасаде здания огромную дыру.

Пока Блажкович пробирается внутрь здания через дыру, мы любуемся разрушениями: в обновленном движке id Tech 5 бережно вырисовываются каждый кусок цемента и фрагмент изогнутой арматуры. Все как в **Rage**, только гораздо детализированнее.

Блажкович подбирает с трупа охранника лазерный пистолет — оружие заменяет классический парабеллум и ценно главным образом наличием альтернативного режима стрельбы (лазерный резак). При помощи резака Би Джей проделывает дыры в заборах, вскрывает замки и настенные панели, а в одной сцене перерезает крепления висящей под потолком ракеты. Заряжать пистолет нужно на энергетических подстанциях.

Блажкович выбирается из развалин с пистолетом в руке... и ему едва не отгрызает голову роботизированная собака! От механического пса приходится убегать, лавируя между строительным мусором, пока робота не раздавит удачно опрокинутая цементная плита. Следом за собакой в помещение приходят группа штурмовиков и бронированный экзоскелет с руками-пулеметами. Огонь экзоскелета раздирает колонны, мебель и перекрытия.

Система использования укрытий тут в стиле The Chronicles of Riddick. Главное — подойти к выступу, прячется за него Би Джей автоматически. Еще герой умеет вести огонь по врагу, наклонившись в сторону и высунув из укрытия руку с оружием. Когда-то такая возможность присутствовала в каждом втором FPS, но в наше время тонкое искусство наклона и стрельбы по вражеским лодыжкам оказалось почти забыто. Также Блажкович умеет с разбегу скользить из коридора в офис под ураганным огнем немецко-фашистских захватчиков.

Луна — суровая хозяйка

Кроме штурмовиков и экзоскелетов, на Блажковича нападают роботы-циклопы с единственным красным пылающим глазом. По ним нужно стрелять с двух рук из тяжеленных гранатометов; как и в Wolfenstein 3D, пальба перемежается отчаянными воплями умирающих нацистов и нелестными комментариями Би Джея в адрес фюрера. Затем можно выдрать из укрепленной точки турель и ходить с ней, расстреливая колонны, укрытия и роботов. Шотганы тут служат не только оружием, но и переносными мини-фабриками патронов. Вообще, все огневые единицы оформлены в духе научной фантастики шестидесятых — есть, скажем, лазерный многоствольный пулемет.

Разобравшись с первой волной недругов, Блажкович попадает в гигантский зал со змеящимися лестницами и стеклянными мостиками, посреди которого громоздится модель оккупированной нацистами Луны. Да-да, в мире Wolfenstein: New Order Германия первой высадилась на Луне, и большую часть нашего любимого естественного спутника занимает черная опухоль нацистской базы. С таким же успехом с макета Луны могло свисать чеховское ружье — место действия последнего уровня New Order мы вам можем назвать уже сейчас!

Тут на Блажковича нападают летающие дроны. Расстреливая дронов из парных дробовиков, Би Джей разносит не только все стеклянные мостики в помещении (охранники с дикими воплями падают в пропасть), но и отстреливает половину лунного макета...

Боевая часть демоверсии завершается в набитой древнееврейскими артефактами лаборатории, в которой Блажкович решает головоломку и получает на руки огромный лазер, после прямого попадания из которого от нациста остается лишь облачко кровавого тумана. Но не успеваем мы порадоваться собственному всесилию, как через дверь продирается новая, более крупная модель боевого экзоскелета.

Незнакомцы в поезде

Как ни странно, боевой коридорной частью New Order не исчерпывается. Разработчики обещают еще и приключение с ролевыми элементами — Блажкович путешествует по всему земному шару, обследует локации, ищет тайники, общается с NPC и решает головоломки. Будут увеселительные поездки на автомобиле через польские горы и на подводной лодке через берлинскую канализацию. Разумеется, можно будет порулить и захваченным экзоскелетом.

Единственный доступный фрагмент из приключенческой части игры демонстрирует Блажковича и Аню в купе скорого поезда — наши герои проникают в Берлин. Блажкович выходит из купе прогуляться, и в вагоне-ресторане немецкая женщина-офицер подзывает Би Джея к своему столику. Между Блажковичем и голубоглазой фрау начинается милый флирт, под которым в лучших традициях тарантиновских «Бесславных ублюдков» кроется допрос с пристрастием.

Во время разговора фрау Энгель заигрывает не только с Би Джеем, но и со своим подчиненным — слащавым нацистом Буби. Эта парочка злодеев не раз встретится нам по ходу игры — примерно как Роберт и Розалинда Лютес из **BioShock Infinite**.

В конце концов в вагоне появляется охранник в экзоброне, а фрау Энгель кладет на скатерть пистолет и предлагает Блажковичу пройти тест «Настоящий ли вы ариец?».

Фрау раскладывает по столу карточки со случайными рисунками — в духе тематического апперцептивного психологического теста, популярного в послевоенные годы. Мы обливаемся потом под прицелом боевого робота и пытаемся выбирать самые нацистские изображения. Фрау мило смеется и говорит, что это была шутка и что Би Джей свободен идти на все четыре стороны. Блажкович мрачно плетется обратно в купе, к медсестре Ане...

■■■

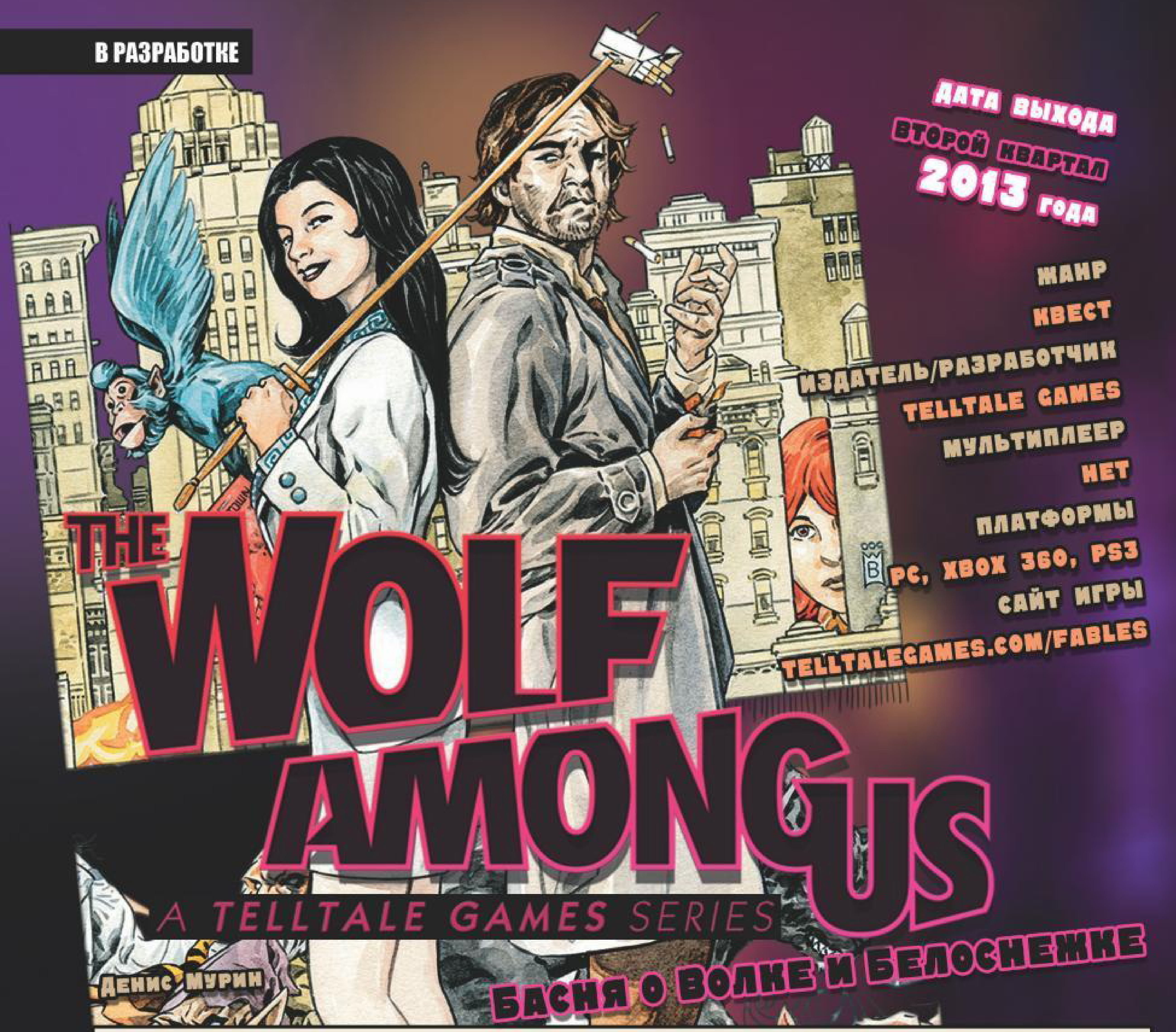
Хотя от разработчиков «Риддика» мы ждем прежде всего брутального FPS со стелс-элементами, элементы BioShock в Wolfenstein: New Order не могут не радовать. Это все-таки не стандартный нацистский сеттинг с роботами и черной магией — это настоящая альтернативная история в стиле романа «Человек в высоком замке», написанного Филипом К. Диком в 1962 году. Пусть вместо Книги перемен MachineGames использует психологические тесты — нам будет очень интересно взглянуть на этот мир из окна поезда и из автомобиля с открытым верхом.

Ну а что касается коридорной части New Order — тут, нам кажется, все возможные претензии отпали, когда Блажкович взял в свободную руку второй гранатомет и начал по-македонски расстреливать черного немецкого робота с красным горящим глазом. ■

Будем ждать?

Очередной ремейк Wolfenstein имеет отличные шансы стать качественным хардкорным боевиком — в сетиннге, где нацисты победили во Второй мировой.

Процент готовности: 70%



ДАТА ВЫХОДА
ВТОРОЙ КВАРТАЛ 2013 ГОДА

ЖАНР
КВЕСТ

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TELLTALE GAMES

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/FABLES

The Wolf Among Us

Денис Мурин

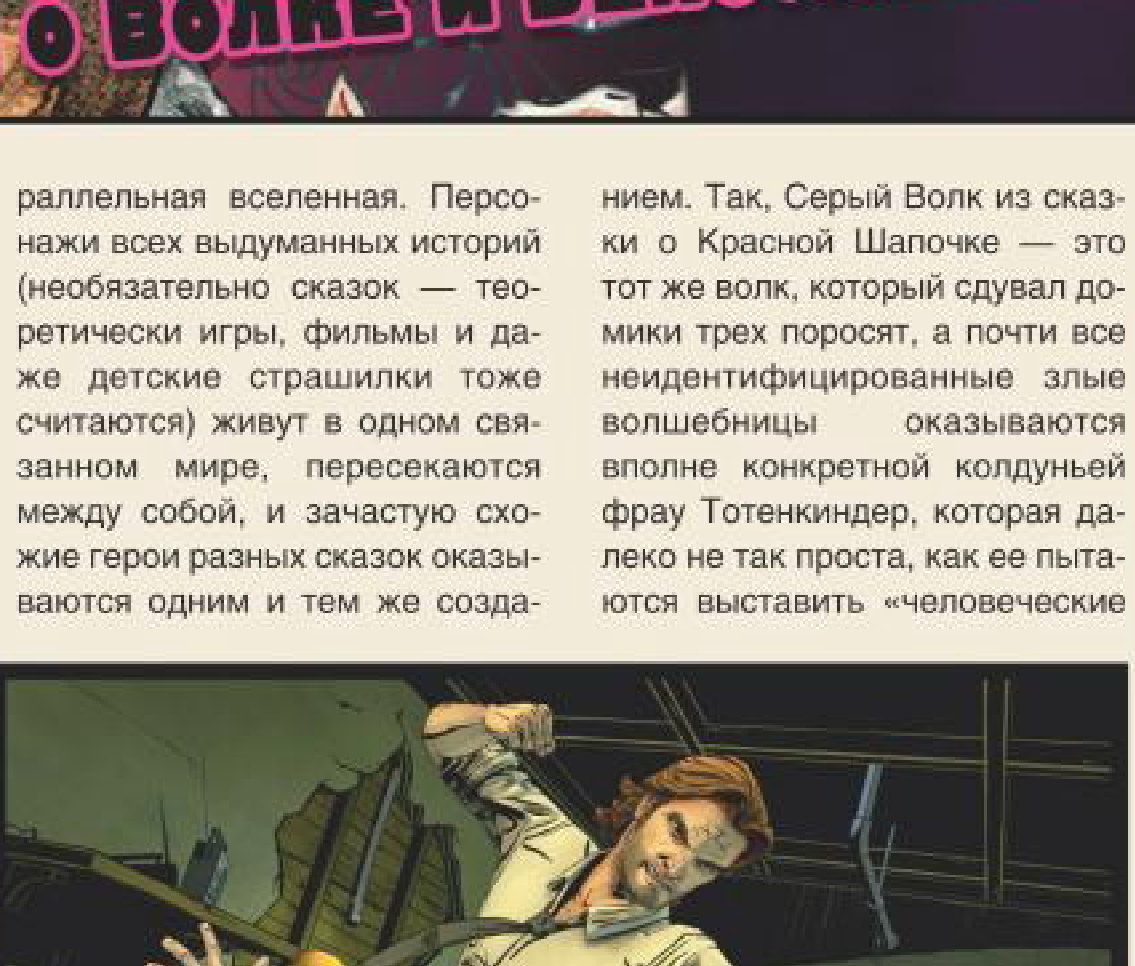
Басня о Волке и Белоснежке

Когда **Telltale Games** объявила, что будет выпускать новые эпизоды своих квестов каждый месяц, большая часть достопочтенной публики лишь покрутила пальцем у виска. Очевидно, что за месяц физически нельзя выпустить интересную и качественную игру, пусть даже и довольно короткую. Но сотрудники Telltale, как настоящие фокусники, никогда не рассказывают, сколько труда они вкладывают в каждую игру и насколько длинный на самом деле их цикл разработки.

Взять, например, **The Wolf Among Us**. В феврале 2011 года вице-президент компании Стив Аллисон упомянул, что они уже работают над игрой по мотивам комиксов **Fables** и **The Walking Dead**. Выход последней ускорил набирающий популярность одноименный сериал, тогда как про Fables слышали только люди, интересующиеся комиксами. Но сейчас ситуация изменилась. Сериал по лицензии Fables все еще находится в полумертвом состоянии, зато канал NBC выпустил уже два сезона сериала «Гримм», а канал ABC, отказавшись от лицензии на комикс, запустил собственный сериал «Однажды в сказке». Оба основаны на абсолютно той же идее. Однако оригинальный комикс определенно лучше дешевых телеподделок, потому как уже 11 лет на протяжении почти 130 выпусков и бесчисленных спин-оффов поддерживает планку качества.

Мультисказка

Оригинальный комикс переносит концепцию мультивселенной на сказки. Все сказочные персонажи, все истории, все сказочные миры и королевства существуют *на самом деле*, и каждый мир — отдельная параллельная вселенная. Персонажи всех выдуманных историй (необязательно сказок — теоретически игры, фильмы и даже детские страшилки тоже считаются) живут в одном связанном мире, пересекаются между собой, и зачастую схожие герои разных сказок оказываются одним и тем же созданием. Так, Серый Волк из сказки о Красной Шапочке — это тот же волк, который сдувал домики трех поросят, а почти все неидентифицированные злые волшебницы оказываются вполне конкретной колдуньей фрау Тотенкиндер, которая далеко не так проста, как ее пытаются выставить «человеческие



Несмотря на то, что все персонажи игры и комикса родом из детских сказок, вселенная Fables мрачна, полна секса, насилия и лютого цинизма.

Кабинет мэра Фейблтауна по совместительству является складом магических артефактов. Готовы поспорить, что большую часть игрового времени вы будете разбираться в сложной политической обстановке, а потом — искать украденные или контрабандные артефакты.

Колин, один из трех поросят. Циник, пьяница, гуляка, обладает латентным даром предвидения — в игре он будет выступать вашим моральным компасом, потому что остальные связываться с Бигби боятся.

писатели». Подробнее о комиксе читайте во врезке, а мы сразу перейдем к игре.

События The Wolf Among Us разворачиваются незадолго до начала комикса. Поселение сказочных персонажей, которые называют себя «басни», возглавляет Икабод Крейн (персонаж американского фольклора), Белоснежка еще не стала заместителем мэра, а вот Серый Волк, как и в комиксе, уже давно работает местным шерифом.

Если вы сейчас подумали про тихие техасские городки, длиннополые шляпы и смешные сапоги со шпорами, то зря. Наш герой Бигби Вольф (сокращение от Big Bad Wolf) является службой безопасности, разведкой и контрразведкой в одном лице, содержит штат шпионов и убийц, обладает достаточной наглостью и полномочиями, чтобы вмешиваться в политику города, а ради сохранности города и чтобы раскрыть дело он готов на все.

Серый волк спешит на помощь

То, каким будет Бигби в игре, зависит от вас. Разработчики собираются поднять систему принятия решений и последствий, так удачно показавшую себя в The Walking Dead, на новый уровень. Если вы читали оригинальный комикс, то уже знаете, что отношения Бигби с его дамой сердца, Белоснежкой, всегда были на грани любви и ненависти. Именно на этом собираются сыграть авторы. The Wolf Among Us покажет, с чего все началось, и объяснит, почему Бигби так долго не мог признаться ей в любви.

В первом эпизоде Белоснежка будет вовлечена в расследование убийства в Фейблтауне, и ей придется увидеть изнанку их мира: грязные подворотни, интриги, убийства и, самое главное, методику работы Бигби. Игра постоянно будет ставить вас перед выбором — вести себя жестоко и хладнокровно и разочаровать Белоснежку либо пытаться себя сдерживать и не устраивать кровавые допросы перед впечатлительными девушками. Однако бывшая принцесса будет не единственным барометром вашего поведения. Один из трех поросят, Колин, по старой дружбе всегда скажет Серому Волку, что он был не прав и переступил черту, а может даже включить дар предвидения и рассказать, что было бы, поступи Бигби иначе.

В игре не будет неправильных выборов, сюжет все равно придет к состоянию на момент первого выпуска комикса, однако ваше приключение может разительно отличаться от прохождения к прохождению. В зависимости от решений не только сюжет, поведение и реакция персонажей, но и некоторые сегменты игры окажутся вообще не доступны или будут заменены другими. Оценить The Wolf Among Us во всей полноте можно будет по меньшей мере после двух прохождений.

Так, например, перед Бигби регулярно будет возникать дилемма: спасти невиновного или воспользоваться случаем и обыскать логово подозреваемого на предмет новых улик. Также вполне вероятно, что на возможности героя будут влиять его отношения с мэром Фейблтауна Икабодом Крейном, — создатели игры рассказывают про то, как он постоянно обижает Белоснежку, и Бигби может за нее заступиться.

Яростный волк

Бигби совершенно не похож на героев предыдущих игр Telltale, он гораздо импульсивнее флегматичного Сэма, собраннее растяпы Гайбраша Трипвуда, не ведет переговоры с террористами, как Гектор, и не чурается излишнего насилия, как Ли Эверетт. Бигби — большой и страшный серый волк из сказок, гроза всего, что меньше дракона, просто принявший человеческий облик приличия ради. В комиксе любой момент он может превратиться обратно в волка и сдуть магическим ветром почти все на своем пути (в сказке о трех поросятах, напомним, волк вполне успешно сдул деревянный домик и нанес структурные повреждения каменному).

Пока не уточняется, сможет ли Бигби превращаться в волка (наверняка это важная часть сюжета комикса), но и в человеческом обличье он на многое горазд. Во-первых, Бигби, как и все сказочные существа, гораздо крепче и сильнее людей, так что в драке он сможет пропускать гораздо больше ударов, чем Ли Эверетт. Во-вторых, вы сможете гораздо точнее управлять драками; разработчики намекают, что драки будут «over the top», т.е. очень жестокими и зрелищными. В-третьих, если

Сказка – ложь

FABLES РАССКАЗЫВАЕТ ИСТОРИЮ сказочных персонажей, которые бежали из своих миров в наш, когда армии могучего волшебника, известного только как Враг, захватили все, до чего смогли добраться. Большую часть комикса действие происходит на Земле в зачарованном районе Нью-Йорка под названием Фейблтаун, в который обычные люди попасть не могут. Однако, чтобы избежать возможных инцидентов, в городе имеют право жить только те существа, которые могут сойти за обычного человека, остальные же вынуждены жить на так называемой Ферме (привет Оруэллу). Например, Рапунцель живет в городе, но на грани выселения — ее волосы растут с такой скоростью, что она вынуждена стричься не меньше трех раз в день.

Fables с первых же страниц разрушает иллюзию сказочности, мир комикса очень жесток и реалистичен. Да, Белоснежка вышла замуж за Прекрасного Принца, но одна беда — он бабник, совершенно искренне любит каждую девушку, до тех пор, пока не получит от нее всего, что хотел. Он может поцелуем разбудить Спящую Красавицу, найти девушку, которой подойдет потерянная туфелька, спасти Белоснежку от злой мачехи, но в конце концов все равно окажется в одной постели с ее сестрой. Удар по психике юной принцессы можете представить сами.

Тем временем Ферма подрабатывает концентрационным лагерем, на ней живут все не похожие на людей существа — от трех слепых мышек до живых гор, — поэтому они не могут покинуть пределы зачарованных владений. Естественно, многим не нравится жить в заточении, и в комиксе мы становимся свидетелями маленького бунта Фермы против Фейблтауна. В игре нам покажут, откуда появились крамольные мысли и кто подбросил зверям томик Оруэлла.

Фейблтаун — не единственное поселение сказочных существ. Арабские «басни» основали поселение где-то в Индии, а все остальные создали собственную всемирную преступную организацию «Теневой Фейблтаун», которая в том числе подмяла под себя КГБ (а после августовского путча и ФСБ), русскую мафию, «Триаду», многих оружейных баронов и крупных наркодиллеров. Бигби при помощи своей разветвленной агентской сети старается держать «Теневой Фейблтаун» в узде, но его агенты зачастую не справляются. Среди его лучших агентов — роковая красавица Золушка, Черная Вдова от мира сказок, для прикрытия содержащая один из самых модных обувных бутиков Нью-Йорка, а в остальное время использующая секс, рукопашный бой и огнестрельное оружие для получения информации.

«Басни» относятся к своим волшебным свойствам с холодной расчетливостью. Аладдин держит одно желание джина «в заложниках», на самый крайний случай (для справки: если последним желанием не запечатать джина обратно в бутылку, он уничтожит всю планету), Спящую Красавицу использует как оружие массового поражения (если она уколется, то вместе с ней уснет все живое в радиусе нескольких десятков километров), а Белоснежка настолько популярна среди людей, что ее невозможно убить, даже если отрезать голову (однако, опять же, на психике такие неприятности сказываются).

Улочка подозрительно напоминает ту самую, на которой находится офис Сэма и Макса. Конечно же, совпадение.

Бигби пропустит слишком много ударов, на нем появятся синяки и ссадины, на которые персонажи будут обращать внимание и станут вести себя немного иначе. В-четвертых, помните про Белоснежку, она — девушка, к таким жестокостям непривычная, может и расстроиться. Так что при ней с подозреваемыми лучше особо не воевать.

Да и воевать зачастую вовсе не обязательно. В Telltale обещают сделать персонажей игры не менее интересными и запоминающимися, чем в The Walking Dead. С ними можно будет выстраивать взаимоотношения (крутить роман, однако, можно только с Белоснежкой, первоисточник обязывает), дружить, ссориться, заключать альянсы.

Еще один элемент игры напрашивается сам собой, и разработчики на него намекают, но прямо не говорят. При простых людях волшебные существа не должны проявлять свою сущность, должны вести себя аккуратно, а разборки проводить вдали от посторонних глаз. Ближайший аналог в играх — это, наверное, **Vampires: The Masquerade — Bloodlines**, где вампиры скрывали свое существование от людей всеми возможными способами.

■ ■ ■

В последние годы комиксы стали самым удобным видом искусства для конвертации как на большой экран, так и на экраны наших компьютеров. Подобно киностудии Marvel Studios и братьям Нолан, научившимся внятно пересказывать истории с глянцевых страниц, Rocks-teady на пару с Telltale научились делать из этих историй интерактивные развлечения, действительно передающие дух оригинала. Дело за малым — осталось научиться делать хорошие игры по фильмам и фильмы по играм.

С другой стороны, мы наблюдаем перерождение жанра квестов. Telltale, состоящая из бывших сотрудников LucasArts, работавших над квестами золотой эпохи компании, начала с хрестоматийного и аккуратного повторения успешных формул в необычном формате (**Sam & Max Save the World**, **Wallace & Gromit's Grand Adventures**), а теперь вовсю экспериментирует с интерактивным нарративом, динамическим отношением персонажей к действиям игрока и экшен-вставками. По сути, они делают то же самое, что Дэвид Кейдж и **Quantic Dream**, только без лишней помпезности, громких имен в титрах и бесстыжего копирования классики мирового кинематографа. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игровая адаптация комикса, в котором сказочные персонажи живут в мире людей.

Процент готовности: **70%**

ТОМ 119 № 7 2013 ИЮЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

ПЛОХИЕ *Грубым словом и пистолетом* ХОРОШИЕ ПАРНИ

10 *самых брутальных антигероев*

Секретный фантаст

КОРДВЕЙНЕР СМИТ

+ *рассказ* *впервые на русском языке*

КАКОГО КАЛИБРА ВАШ ПОРТСИГАР?

Замаскированные пистолеты

Группа

NIGHTWISH:

«Мы вложили миллион рупий в постройку машины времени»

НИЦШЕАНЦЫ И КОСМИЧЕСКИЕ КЕНТАВРЫ

Вселенная сериала «Андромеда»

В ПРОДАЖЕ С 18 ИЮНЯ

Новая повесть

ГЕНРИ ЛАЙОНА **ОЛДИ** & АНДРЕЯ **ВАЛЕНТИНОВА**

РОСОМАХА БЕССМЕРТНЫЙ

Хью Джекман. *Неотразимый*

ОБЛОЖКА: РОСОМАХА: БЕССМЕРТНЫЙ

16+

Светлана Дмитриева

В гостях у Эйяфьядлайекюдля

«Игромания» отправляется в Исландию на EVE Fanfest 2013

В тот день, когда я написала в своем ЖЖ пост о том, что мы едем на **EVE Fanfest 2013**, в мой почтовый ящик начали сыпаться письма и комментарии: «Узнайте, как там **World of Darkness** поживает! Тестирование будет? А когда? А что они уже доделали?», «Пожалуйста, спросите Торфи, что он будет делать с пилотскими историями, которые CCP собирает на сайте True Story! Кстати, а как насчет русского конкурса такого же плана?», «Как CCP собирается объединять экономику **DUST 514** и **EVE Online**? Ты видела, какие у консольщиков цены? Это же даже не смешно!», «Что CCP намерено делать с ручатом в игре? И вообще, вроде разработчики собирались обозначить стратегию развития игры на ближайшие 10 лет. Узнай, они и дальше намерены нерфить соло?», «Есть ли какие-то планы на выпуск книг про «Еву» на русском языке?», «А в этом году кто-нибудь из разработчиков в Россию собирается? В прошлый раз весело было».

Этот шквал оказался для меня несколько неожиданным, но тут уж ничего поделать было нельзя. Я старательно записала все вопросы, упаковала чемодан, распечатала билеты — и отправилась на разведку.

Часть 1, культурная

Мы сели в аэропорту Кефлавик. Кое-где в лавовых полях еще лежал снег, и ветер с океана был такой, как будто где-то там, на побережье, герой древней саги установил гигантский фен без подогрева и включил его на полную мощность. Экономное северное солнце светило вовсю, но почти не грело.

Впервые ступив на исландскую землю, неискушенный путешественник может вообразить, что попал на другую планету. Горы на горизонте, настолько совершенные, что кажутся нарисованными, бескрайние каменные россыпи, сплошь покрытые зеленым мхом, тяжелая ледяная вода цвета стали и снега — вот из чего состоят исландские пейзажи. Ни густых лесов, ни людских толп — безлюдные зеленые равнины и шумные двухмоторные самолеты, то и дело проскальзывающие над головой.

Так и ждешь, что одна из темных точек на горизонте окажется не частным самолетиком, а многотонным космическим шаттлом, решившим здесь приземлиться.

Кстати говоря, деловой центр «Харпа», в котором и проходил фестиваль, посвященный десятилетию главной игры от CCP Games, **EVE Online**, здорово похож на космический корабль: формы, типичные для транспортных корабликов расы Caldary, цветовое решение заимствовано у Gallente.

Именно туда мы и отправились, едва успев зарегистрироваться в гостинице и распаковать технику, — тем вечером в «Харпе» большой симфонический оркестр исполнял треки из EVE Online.

Stinger, один из геймместеров EVE Online, поймал меня на лестнице после концерта — лицо у него сияло. Я слегка удивилась, потому что концерт, безусловно, был отличный, да и просто приятно услышать знакомые мотивы в богатой аранжировке. Но не настолько, чтобы у взрослого человека выражение лица было такое, как будто он миллион долларов в лотерею выиграл.

«Вот теперь, — сказал он, — можно и умереть».

«Что так?» — спросила я.

«Ты же была на концерте, — он пожал плечами. — А я работаю в компании, которая это сделала».

Тут уж, конечно, главное дошло даже до такого жирафа, как я. Попробуйте вообразить, как вы, сидя в Большом зале Московской консерватории — бархат, торжественность невероятная, скрипки с виолончелями по всей сцене, дирижер в концертном фраке, — слушаете треки из игры, которую вы же и делаете.

Как мне стало завидно — словами не передать.

Часть 2, социальная

«Фанфест» — мероприятие глобальное. Раз в году в маленький, тихий, очень приличный европейский город съезжаются тысячи пилотов со всего мира. Казалось бы, что такое 3 тысячи гостей (а именно столько человек собралось в этом году в «Харпе») на 100 тысяч населения? Однако аудитория эта активная и шумная, способная вовлечь в

Снимать сериал по историям пилотов EVE Online будет исландский режиссер Балтазар Кормакур.

Деловой и музыкальный центр «Харпа», стоящий на океанской набережной, в этом году принял 3000 гостей «Фанфеста» со всего мира.

свой маленький локальный праздник совершенно неожиданных людей.

Например, пробегая по коридору между парой интервью, мы встретили Памелу Хортон, девушку октября Playboy за 2012 год. «Неужели тоже играет?! — поразилась я. — Вот расскажу ребятам, которые уверены, что в игре девушек нет; все обалдеют!» Оказалось — нет, не играет, зато обожает космические корабли, Железного человека, романы Стивена Кинга, а еще ведет игровую колонку от Playboy, которая называется Gamer Next Door, и с удовольствием передаст привет читателям и зрителям «Игромании».

«Вообще-то я больше насчет DUST 514, — потупившись, сообщила Памела. — EVE — это игра для мальчиков».

Ну да, а бегать с тяжелой пушкой по планете в образе прекрасного десантника, конечно, для девочек.

Битком забитые бары и пабы с живой музыкой ближе к вечеру — обычное дело для центра Рейкьявика. Выпить приличного пива, потанцевать и попеть песни сюда слетается вся скандинавская молодежь, не говоря уже о туристах постарше. Немцы и датчане в возрасте приезжают сюда полюбоваться уникальной природой, покататься на велосипедах, предаться гастрономическим излишествам и побыть в тишине. И если с первыми тремя составляющими в дни «Фанфеста» все оставалось так же хорошо, как и обычно, то с тишиной было туговато.

В Dillon и прочих пабах, расположенных на пешеходной улице Лейгавегюр, аналогичной московскому Арбату, по вечерам было яблоку негде упасть. Каждый второй человек в любом из пабов, куда ни зайди, был пилотом EVE Online. Или игроком в DUST 514. В крайнем случае — разработчиком. И все эти люди обсуждали между собой странные, непонятные, но страшно увлекательные вещи — судя по тому, как экспрессивно они это делали.

Естественно, что значительная часть нормальных туристов активно интересовалась происходящим.

«Вы тоже играете в эту космическую игру?» — спросил меня пожилой датчанин, сидевший у стойки.

«Да, давно», — кивнула я.

«Мой племянник играет, — сообщил он. — Но это же игра для мальчиков».

Я вспомнила Памелу и неуважительно прыснула.

«Да нет, девочке там тоже есть чем заняться», — отозвалась я. В подробности решила не вдаваться. Как-то неловко объяснять незнакомому интуристу, что самое подходящее занятие для хорошей девушки в космической MMORPG — ловить капсулы других пилотов и жестоко расправляться с ними. На игровом сленге это называется «резать яйца», поскольку именно такую форму имеет спасательная капсула в EVE Online.

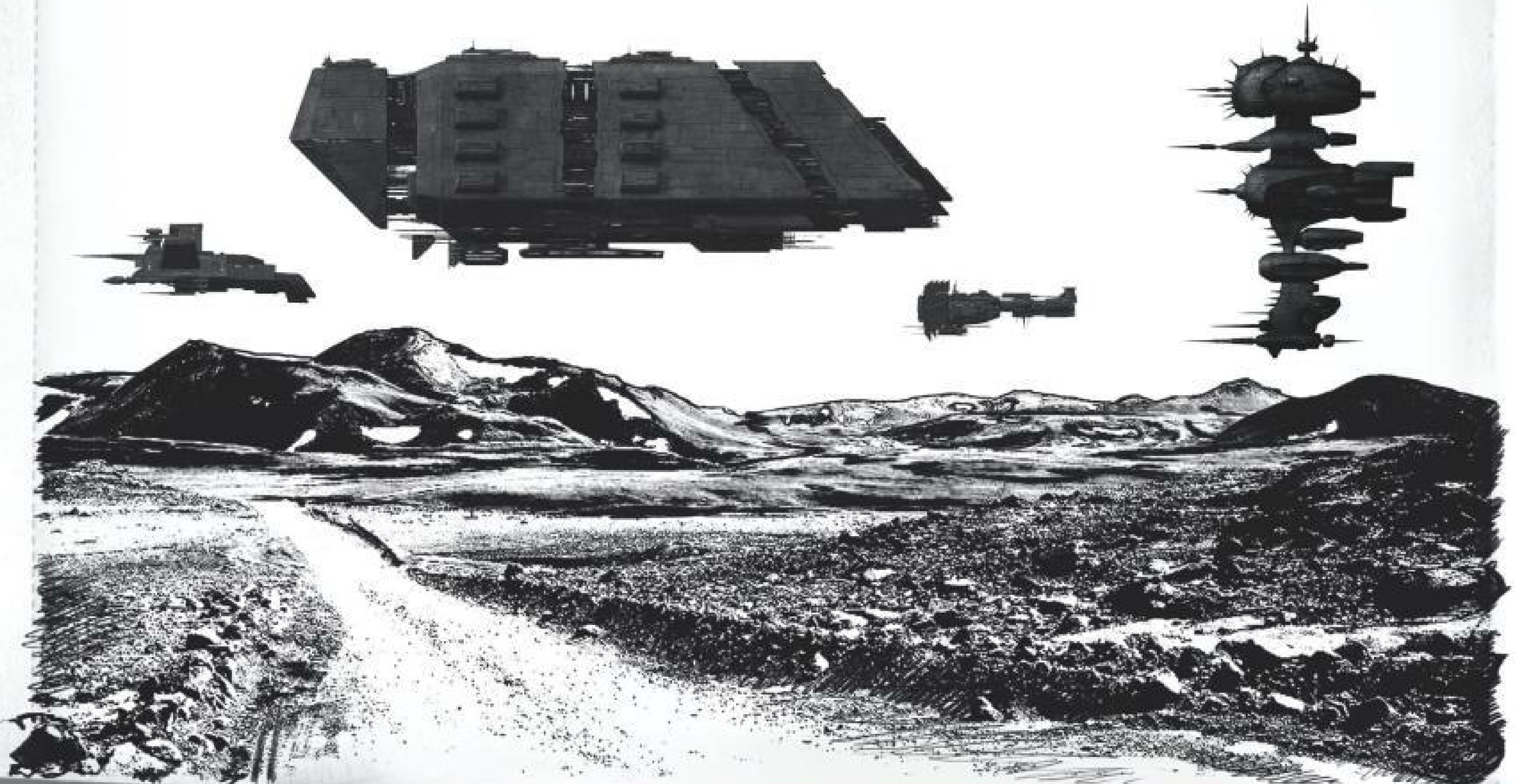
«Вы случайно не из России? — уточнил датчанин. — Кажется, я слышал русскую речь».

Я кивнула.

«Вот уж не думал, что в России знают исландские компьютерные игры».

«Ха, — гордо сказала я. — Русскоязычное комьюнити — второе по численности в игре!»

Апофеозом этих посиделок, разумеется, стал знаменитый Pub Crawl — традиционное «переползание из паба в паб» в компании разработчиков из CCP Games. Выглядело это следующим образом. Под вечер в «Харпе» всех гостей поделили на небольшие группки, во главе каждой из которых встал разработчик. У каждого девелопера был черно-



Исландские пейзажи — такая штука, которую трудно забыть, однажды увидев.

В рамках фестиваля была организована работа настоящего EVE Market, в котором, помимо кружек-книжек-значков-наклеек и прочих сувениров, продавалась очень неплохая зимняя одежда с игровыми логотипами и надписями.

Значительная часть опытных пилотов предпочитает играть без музыки, чтобы ничто не отвлекало внимания от значимых звуковых эффектов — например, от звука внезапного пропрыга чужого корабля через червоточину, которую ты караулишь одним из своих персонажей, пока второй неспешно копает дорогой газ.

В этом году в рамках PvP-турнира сражения шли не только в небе, но и на земле: капсулеры EVE Online бились друг с другом при поддержке мобильных отрядов на планетах — игроков DUST 514.

желтый флаг Pub Crawl, большая бутылка бреннивина, два ящика баночного пива, набор стопочек, две симпатичные ассистентки и маршрут, по которому всей группе следовало «переползать», пока не надоест. Сформированные группы выбирались на площадь, где фанфестовцы ждали отправления, а в процессе знакомились между собой.

«Na zdorov'e!» — пилот из Денвера поднял стопку с бреннивином.

Пришлось объяснить, что на самом деле говорят в России в процессе употребления горячительных напитков. Американец уважительно покивал, попробовал повторить, засмеялся. Сошлись на том, что лучший и, главное, всем понятный тост — это «Long life CCP!»

Часть 3, игровая

Гости EVE Fanfest 2013 были готовы сутками напролет не только участвовать в знаменитом PvP-турнире, но и обсуждать тактику и стратегию космических боев, особенности корабельной комплектации, а также способы заработка внутри игры.

И, разумеется, вербовать новых пилотов.

Ни один нормальный альянс не упустит возможности пополнить свои ряды приличным боевым пилотом или хорошим производственником. Рекрутеров от различных корпораций можно было встретить и в игровом магазине, с его уникальными толстовками с логотипом Guristas, футболками со звездной картой и прочими сувенирами, и в кафе, где снеки, пиво и прохладительные напитки не только продавали за деньги, но и обменивали на билетики с надписями «beer» и «food».

Получить волшебный билетик можно было довольно просто.

Подобно тому, как это сделано внутри EVE Online, в реальном сообществе игроков действовали миссионные агенты. На разных этажах «Харпы» запросто можно было наткнуться на человека, косплеящего минматарца, амарца, калдарца или галлента — словом, представителя одной из четырех рас мира EVE Online. Часто это оказывались просто игроки, но иногда такой человек мог задать тебе пару вопросов о реалиях EVE Online или DUST 514, а в награду за правильный ответ выдать билетик на бесплатное пиво.

Одной из главных новостей этого «Фанфеста» стало сообщение о том, что по игре EVE Online снимут сериал. Его сюжет будет основан на историях, присланных для проекта True Story реальными игроками. «Вот что случилось со мной однажды на просторах Нового Эдема». Снимать сериал возьмется исландский режиссер Балтазар Кормакур.

Решив, что это очень необычное решение, мы отправились вытягивать подробности из CCP T0rfiFrans (Torfi Frans Olafsson), который всегда с радостью отвечал на наши вопросы.

Он сказал, что, разумеется, читал романы, вышедшие об EVE Online (см. книги Тони Гонзалеса), и это отличные книги, но это — история. А то, что уже 10 лет происходит в виртуальном космосе EVE Online, — живая жизнь, с ее реальными людьми и реальными историями побед и поражений. Возможно, это несколько менее художественно, менее похоже на искусство, но гораздо более интересно и ценно. Именно поэтому True Story станет базой для сериала.

Увы, но в этом проекте будут задействованы истории только на английском языке.

Конечно, в конце интервью мы не удержались от искушения спросить его о самой таинственной игре ближайшего будущего — World of Darkness. Почему CCP Games, компания, известная как разработчик отличных игр про космос, решила взяться за такую категорически отличающуюся тему?

«Я не могу говорить о каких-то деталях, но вампиры очень похожи на капсулеров, — сказал он. — Они могущественны, они бессмертны, они обладают властью, они заставляют людей делать то, что они хотят. Серьезно, это почти одно и то же».

И мы пошли наверх — ловить Криса Макдоно, видеоинтервью с которым вы можете увидеть на сайте «Игромании» и, вероятно (если поместится), на нашем диске.

Часть 4, релаксационная

Кит в исландском стиле, северная фуа-гра, тупики и разнообразные дефлопе от ресторанов, куда мы забредали между мероприятиями, — это все были цветочки. Кормят в Рейкьявике действительно хорошо и в целом недорого, но это не главное, ради чего следует побывать в Исландии.

По-настоящему роскошный подарок участники «Фанфеста» получили от CCP Games в последний день фестиваля. CCP, журналисты, члены крупных альянсов и пилоты-одиночки отправились на «похмельную вечеринку» в «Голубую лагуну».

Вообразите себе — снег, ветер, по берегам лазурно-голубого озера и резным мостикам прохаживаются спасатели в очень толстых теплых куртках. И явственно пахнет серой.

А в воде плескаются перемазанные драгоценной целебной грязью люди в купальниках. Это онсен по-исландски, знаменитые горячие источники с водой невероятно голубого цвета: у самого микровулканчика и вокруг горячих ключей, бьющих из дна, — погорячее, ближе к берегам — едва теплая.

■ ■ ■

А спустя пару недель CCP устроило мини-фанфесты в Питере и Москве с предварительным оповещением всех заинтересованных лиц. Эти мероприятия включали в себя презентацию с лаконичным перечислением всех нововведений, ожидающих игроков уже этим летом, в обновлении «Одиссея», ответы на вопросы игроков, шумную тусовку с традиционными разговорами о том, как «я его в нулях поймал», и розыгрыш кучи призов, приятных сердцу каждого игрока.

В общем, играйте na zdorov'e! ■

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Игромания. Видео»

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Игромания. Видео» в HD-качестве

2. В APP STORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

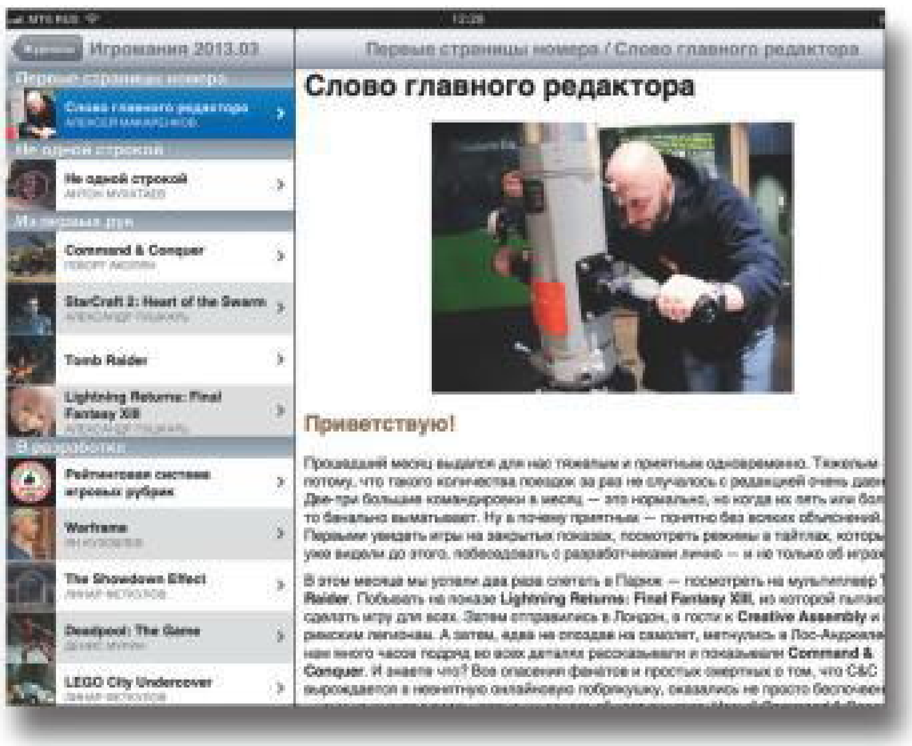
В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №6 (165) 2011. Номера, вышедшие больше года назад, бесплатны — просто берете и скачиваете. Цена свежих выпусков журнала всего 66 рублей.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или iTunes Store на компьютере) найдите и скачайте бесплатное приложение «Игромания». Внутри него перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу экрана и выбирайте интересующие вас номера. Не ищите нас в официальном киоске App Store, у нас отдельное приложение.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Игромания. Видео» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать
- \+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».



3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

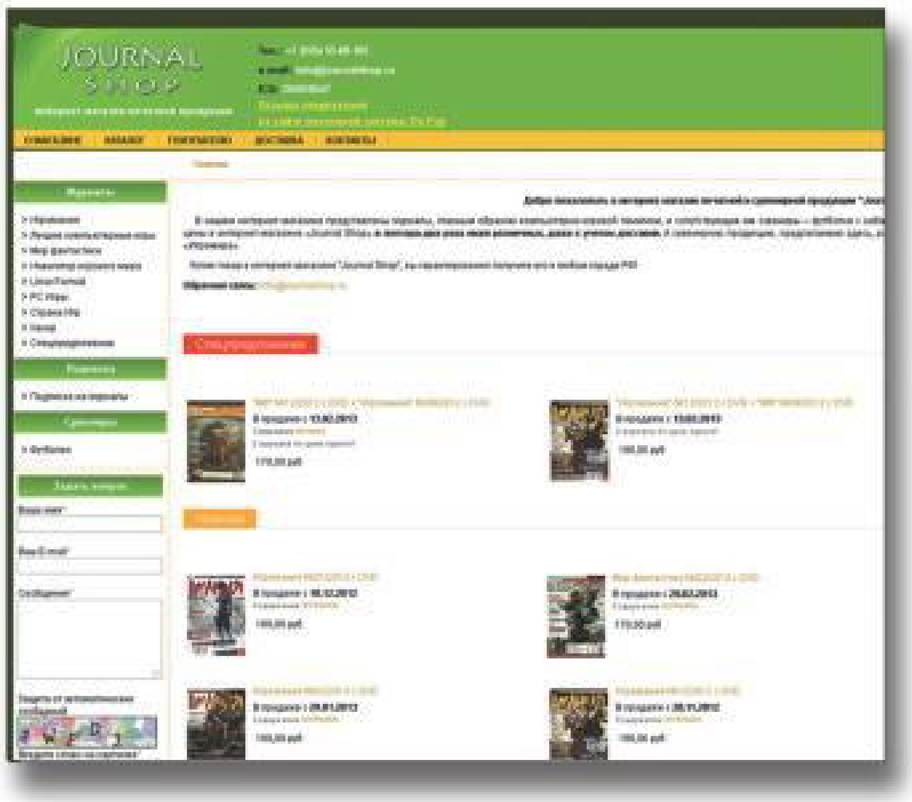
В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.



ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

ДЕЖАВЮ КАЖДЫЙ ГОД

КРИ 2013 похожа на КРИ 2012, которая, в свою очередь, похожа на КРИ 2011 и так далее. Уже много лет (точнее, с 2004 года, когда конференция перебралась в залы гостиницы «Космос») Конференция разработчиков игр собирает сотни игровых специалистов со всего СНГ. Здесь организуют деловые встречи, обмениваются опытом, ищут работу и деловых партнеров, демонстрируют новые технологии, в конце концов, просто тусуются и отлично проводят время.

Именно тусовка — самая приятная часть КРИ. За три дня успеваешь встретить практически всех коллег, знакомых и друзей, так или иначе связанных с игровой индустрией, пообщаться с ними и узнать много нового и интересного о закулисье нашего геймдева. От названий еще не анонсированных проектов до, простите, кто с кем спит.

Но про это не принято говорить громко. Также здесь почти не раздают так любимую посетителями «ИгроМира» халяву и не бродят сотни косплееров, но это и неудивительно: если «ИгроМир» — выставка развлекательная, то КРИ все же рабочая конференция. «Серьезные уже дяди обсуждают не менее серьезный кэш» — сказал известный в игровых кругах пиарщик Максим, и он прав.

Кроме того, КРИ — это семинары, интересные круглые столы, десятки лекций и почти сотня компаний-участников, среди которых затесались как просто крупные компании — Nival, «1С-СофтКлаб», Ubisoft, Game Insight, ZeptoLab, — так и гиганты мирового уровня: ИП Твердова Анна Дмитриевна, ООО «Конструкторское Бюро Игр», ОАО «НПО РусБИТех», ООО «Романтик геймс» (с пикантным контактным электронным адресом на «Яндексе») и даже ФГБНУ НИИ РИНКЦЭ с Лигой компьютерного спорта Челябинской области!

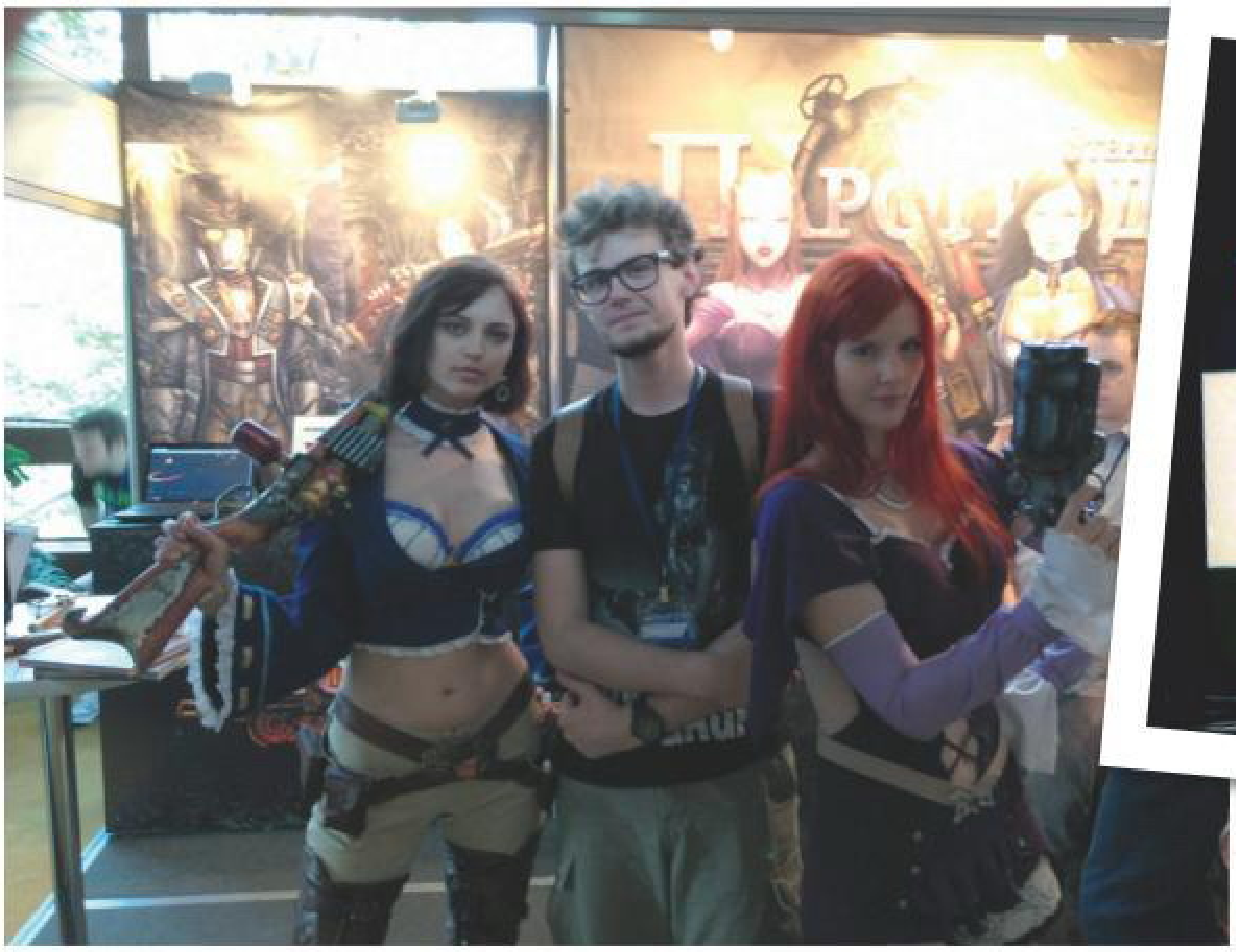
План фойе. Как видите, с интересными стендами совсем беда.

Все по-старому. Или нет?

Прорываться к стойке регистрации в этот раз пришлось часа два, из которых первые час пятьдесят ушли на приветствие всех знакомых. Забрав, наконец, именной бейдж и получив программу лекций, начинаем выбирать, на какую двинуться первой. Бегло пробежав по жутким названиям а-ля «Построение боевой системы для пошагового файтинга», «Мокап-данные и анимация в Adobe MotionBuilder», «Аудиоменеджмент в играх (все платформы)» и «Agile + gamification», находим лекцию, посвященную EVE Online, а пока есть время, решаем осмотреть выставочный зал.

С каждым годом стендов становится все меньше и меньше — геймдев никак не может оправиться от кризиса 2008 года, когда вся игровая индустрия оказалась на грани банкротства и скорой смерти. Традиционный неофициальный слоган КРИ — «Мы хороним игровую индустрию» — никак не сходил с уст некоторых посетителей конференции.

Тем не менее сколько лет уже прошло, а индустрия до сих пор жива, даже более того — показывает уверенный рост. О грядущей смерти говорили больше всего разработчики третьесортных офлайн-игр для ПК, уверенные, что их разработки еще кому-то нужны. Более практичные и современные их коллеги давно перешли в онлайн и чувствуют себя вполне вольготно. Доказательство того — множество лекций, посвященных премудростям разработки онлайновых игр и кричащие листовки от Mail.Ru, «1С», Gaijin и Game Insight: «Ищем талантливых специалистов в сфере разработки игр!».



Анна Молева и Мила Палчун — лица проекта «Пароград».

Были на КРИ и такие посетители. На момент сдачи номера Ира вроде как успешно перевелась из статуса «Счастливой безработной» в «Грустного трудягу».

Кого ищут? Да много кого. Нужны тестеры, хорошие сетевые программисты (они, впрочем, были востребованы даже в самые тяжелые времена) и даже продюсеры с продакт-менеджерами — необходимость в двух последних специальностях как можно лучше говорит, что индустрия пока не очень-то планирует испустить дух. Другое дело, что вектор выбран какой-то странный. Но об этом чуть попозже...

Мечты мои с детства были только про космос

Так вот, выставочный зал. Там пустынно и достаточно уныло — в глаза бросаются лишь празднo оформленные стенды **Survarium** и **War Thunder**. Еще запомнился стенд ММО **«Пароград»** от **Aggro Games**, и то лишь из-за прекрасной Анны Молевой (да-да, той самой, что стала прообразом Элизабет из BioShock Infinite и которую вы можете лицезреть на постере этого выпуска «Игромании»), работавшей там как ходячий рекламный стенд.

За ней пристально следила Мила Палчун, PR-менеджер «Пароград» и по совместительству тоже косплейщица. Со стороны выглядело очень мило, когда наши коллеги подходили к Миле и спрашивали, кто-де здесь пиарщик. Узнав, что эта очаровательная девушка, одетая в костюм эльфийки, и отвечает за связи с общественностью, журналисты дружно выпадали в осадок.

Приятно заинтересовал стенд Survarium от **Vostok Games** — компании, напомним, основанной выходцами из **GSC**. Когда-то они сделали **S.T.A.L.K.E.R.**, а потом раскололись на две части — одни ушли в **4A Games** делать «Метро», а вторые, собственно, и основали Vostok.

В принципе, о происхождении компании было ясно и без слов, достаточно взглянуть на представленную игру: S.T.A.L.K.E.R. тут лезет изо всех щелей. В недалеком будущем на Земле произошел апокалипсис, выжил лишь один процент людского населения... угадайте, в какой стране? Выжившие, как и все цивилизованные люди, стали азартно друг друга резать на куски. Вот, собственно, и весь сюжет.

Игроку предстоит присоединиться к одной из постапокалиптических группировок и силой подчинить себе все остальные. Что будет представлено в финальном варианте игры, пока затрудняются сказать даже сами разработчики, потому что игра находится в состоянии крайне глубокой беты — нельзя собирать предметы, игрок частенько проваливает в дыры геометрии уровня, и даже не получается лазить по лестницам. Из обещанного — матчи на закрытых аренах (они, собственно, пока только и сделаны), аномалии на картах (привет, S.T.A.L.K.E.R.) и мир, где игрок сможет торговать с другими игроками и NPC, брать и выдавать (!) квесты, объединяться в кланы и так далее.

Интересная задумка, но, зная характер бывшей GSC и их умение раздавать несбыточные обещания, следует поделить все услышанное на два, а то и на три. Впрочем, мы полтора часа играли в мультиплеер. Багов и глюков пока выше крыши, но в целом увиденное нам понравилось. Уровни интересные, оружие ощущается прекрасно, геймплей — без суеты и с большой долей тактики.

В остальном, хоть убейте, в выставочном зале не запомнилось ровным счетом ничего. Даже вездесущие **Wargaming** ограничились одиноким столиком в зоне Business Lounge. Правда, накануне КРИ они устроили зажигательную вечеринку в Сталинском бункере, которую тепло вспоминали множество наших коллег, мучимых головными болями из-за чрезмерных возлияний. Так что вполне логично, что на саму конференцию запала уже не хватило.

Самообразование

Наконец, настало время интересных лекций, и первая, куда нужно было попасть, — «Создавая вселенную EVE. Технический и культурный вектор развития» от геймдизайнера проекта Кьяртана Пьера Эмильсона. Интересна была не только сама лекция, а просто сам факт, что на КРИ стали заезжать разработчики, проживающие за пределами СНГ, что еще раз подтверждает, что плясать на могилах отечественной игровой индустрии предстоит еще ох как нескоро.

Мечтали устроиться на должность геймдизайнера? Готовьте ручку и блокнот, записывайте — Семен Ковалев из украинского подразделения Ubisoft расскажет, как происходит отбор на одну из самых интересных и сложных профессий в их компании. Первое, на что ориентируются при отборе кандидатуры, — знание английского. Без него вам путь в индустрию заказан, будь вы хоть трижды Молиньё или новым Фарго. Второе — опыт работы. Далее идут теоретические знания, практические умения и — самое-самое главное — понимание основ игровой механики, то есть умение описать простейшими действиями и событиями все, что должно происходить в игре.

Если вам повезло и HR компании вас заметил, не спешите радоваться, вы еще в самом начале пути. Извольте получить и пройти тестовое задание. Задание — смесь теории с практикой, на проверку умений будущего геймдизайнера. На выполнение его дается ровно неделя — достаточный срок, чтобы спокойно и не торопясь выполнить постав-

ленную задачу. «Многие наши потенциальные кандидаты погорели на том, что стремились выполнить тестовое задание как можно скорее, думая, что это даст им какие-то бонусы, а зря — побеждает всегда в итоге тот, кто спокойно и не торопясь выполняет поставленную задачу», — сообщил Семен.

На этом мытарства еще не заканчиваются — потенциальному работнику предстоит пройти собеседование и ответить на ряд заготовленных вопросов. Многие вопросы не имеют правильного ответа, и задача дизайнера — подумать, прийти к собственному решению поставленной задачи и четко и ясно обосновать свой ответ. Получилось? Поздравляем, вы приняты на работу!

Посетить лекцию наших коллег Евгения Колпакова и Алексея Шунькова — это святое. После краткой вступительной речи Жени микрофон в руки взял Алексей и начал рассказывать об успехе своего детища **Knock-knock!**, единственной отечественной игры, которой удалось собрать нужную сумму на «Кикстартере». Первая и основная проблема, которая отсеивает 90% потенциальных соискателей, — необходимость иметь счет в американском банке. Только туда могут собираться деньги от будущих меценатов, жаждущих увидеть ваш проект в жизни. Вторая проблема — необходимость привлечь публику. Для этого заранее (до того, как вы собираетесь выставлять свой проект!) необходимо сделать какой-то материал по игре: скриншоты, игровое видео или рекламный ролик будут очень кстати. Без них, скорее всего, никто не захочет пожертвовать вам свой кровный доллар.

Система ачивок для пожертвовавших тоже не помешает. Например, Knock-knock! очень помогла ачивка «кот в мешке», когда люди, пожертвовавшие больше пятидесяти долларов, получат не только игру, но и бонус. Какой? Получите — узнаете.

Третья проблема — чрезмерно раздувшиеся или недостаточные аппетиты. Если вы хотите просить у сообщества, скажем, тридцать тысяч долларов, то вам нужно быть готовым обосновать, хотя бы для себя, куда пойдут эти деньги, и не пожадничать. Помните, что если до заданного срока ваш проект не соберет нужную сумму — все пожертвования тут же вернутся пользователям «Кикстартера».

Можно схитрить: если, предположим, вы захотели на ваш проект пять тысяч долларов, но собрали всего четыре и хотите оставить хотя бы их, то пожертвуйте сами себе недостающую сумму. Kickstarter не против таких авантюр и даже за, ведь он забирает свои положенные пять процентов от собранной суммы от любого успешного проекта. Теперь вернитесь к проблеме номер три. Пять процентов забирает «Кикстартер», еще банк за транш, еще налоги, еще перевод валюты... Чувствуете? Это тоже стоит заранее просчитать.

Напоследок Алексей пожелал всем удачи при выставлении своих проектов на суд публики и посоветовал не зацикливаться только на играх — к примеру, бешеным успехом на Kickstarter пользуются кулинарные проекты.

Алексей Шуньков с хитрым прищуром рассказывает о премудростях работы с «Кикстартером».

О будущем

В этом году КРИ исполнилось десять лет. Казалось бы, надо веселиться, но атмосферы праздника не было. Да и сами организаторы, видимо, не хотели зацикливать внимание на юбилее, чтобы не отвлекать участников от лекций. Главное, что видно по конференции, — жизнь никуда не делась, а разработчики валом переметнулись от создания однопользовательских и социальных игр на быстро растущий рынок мобильных платформ.

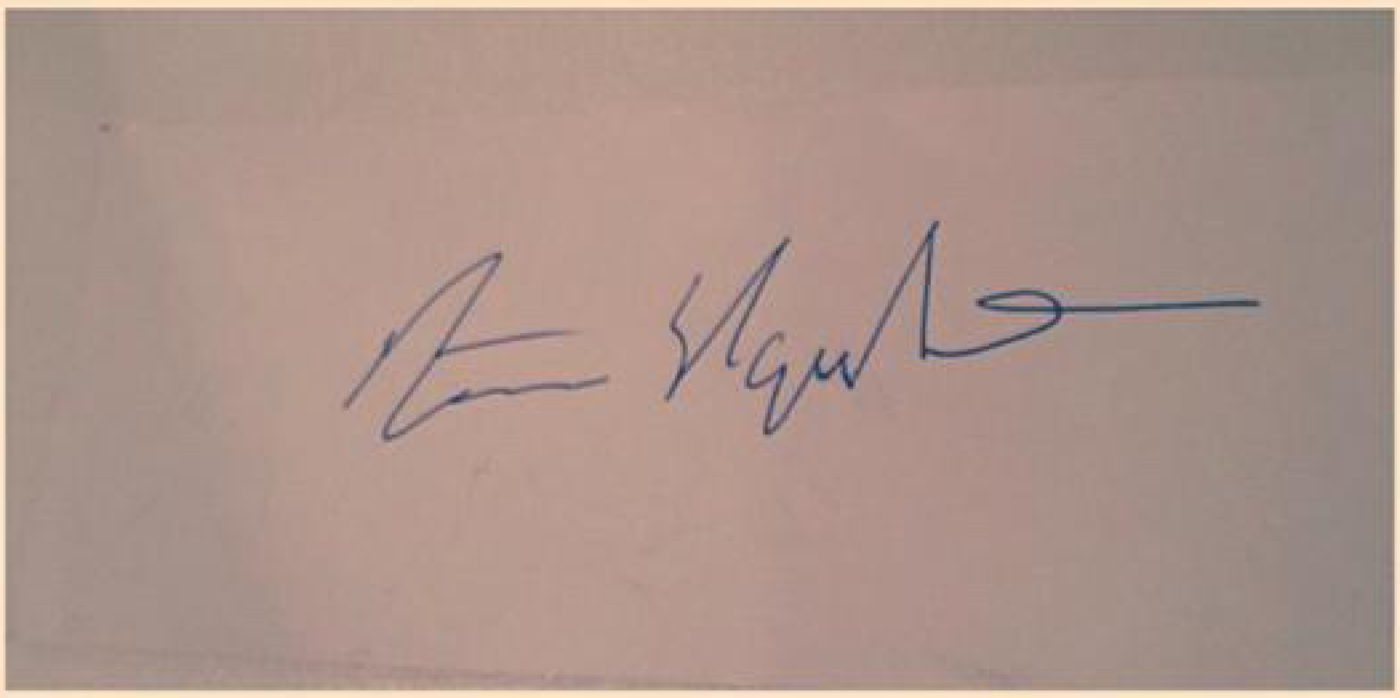
Сергей Орловский, глава Nival, в своей лекции «Древо жизни» пророчил мобильным платформам самое перспективное и прибыльное будущее (хотя то же самое он делал буквально пару лет назад и для социалок), особенно если делать ориентир на Азию, где игры для планшетов победоносно сметают все на своем пути.

Что же будет дальше? А вот этого не знает пока никто.

■■■

Помните анекдот про кулак Чапаева и один нюанс? Нет? Неважно. КРИ обладает удивительным магнетизмом — туда приходишь, недоумевая, на что же там смотреть, а затем не хочешь оттуда уходить. Но есть один нюанс... КРИ, в его нынешнем состоянии, мы не увидим, наверное, уже никогда: со следующего года конференция уже не будет проводиться в холле всемирно известной гостиницы. Где же мы встретимся в 2014-м? В павильоне ВДНХ? В лекционных залах МГУ? Гадать можно до бесконечности, но известно это станет только в следующем году. Мы же постараемся выяснить все пораньше и обязательно вам расскажем. ■

Неожиданно, без всякого расписания, на КРИ состоялась очередная презентация игры «Метро 2033: Луч надежды».



Фергус Уркхарт на КРИ 2013

Последний день КРИ 2013 отметился приездом почетного гостя — **Mail.Ru** привезли на конференцию одного из создателей **Fallout 2**, президента **Obsidian Entertainment** Фергуса Уркхарта. В рамках круглого стола на тему «Закат игровой индустрии, какой мы ее знали, — есть ли выход?» знаменитый разработчик поделился мыслями по поводу перспектив развития видеоигр, а также рассказал о своих планах на будущее.

Главный вопрос, с которым столкнулась современная игровая индустрия, по мнению Фергуса, звучит так: выгодно ли кому-нибудь сегодня создавать большие игры? Или они медленно, но верно умирают на фоне резко возросшей популярности мобильных и инди-проектов? Вопрос этот касается прежде всего консольных игр, ведь большая часть современных ААА-релизов выходит именно на приставках.

«Ответ очень прост, — начал свою презентацию Фергус. — Посмотрите на такой сверхпопулярный франчайз, как **Call of Duty**. Игры этой серии в первую же неделю продаж способны собрать миллиардную прибыль. Нечасто встретишь такой же эффективный бизнес, в котором за неделю можно заработать миллиард. О какой же смерти в таком случае может идти речь? На мой взгляд, вопрос не в том, продолжится ли в будущем разработка больших консольных проектов — без сомнения, продолжится, — а в том, хорошо ли это для самих разработчиков. Я занимаюсь созданием игр уже больше двадцати лет, мне это нравится, я горжусь своими творениями. Одним из них, конечно же, является Fallout, который, как мне известно, очень популярен в России. Однако, когда мы его создавали, мы понятия не имели, во что все это выльется, мы просто делали то, что считали верным, не боялись экспериментировать и, если хотите, действовали наугад. Сегодня же, когда игры стали невообразимо дорогими, красивыми и комплексными, все пытаются подражать кому-то, равняться на проекты вроде **Assassin's Creed**, Call of Duty и **Mass Effect**. Но в этом ли ключ к успеху?

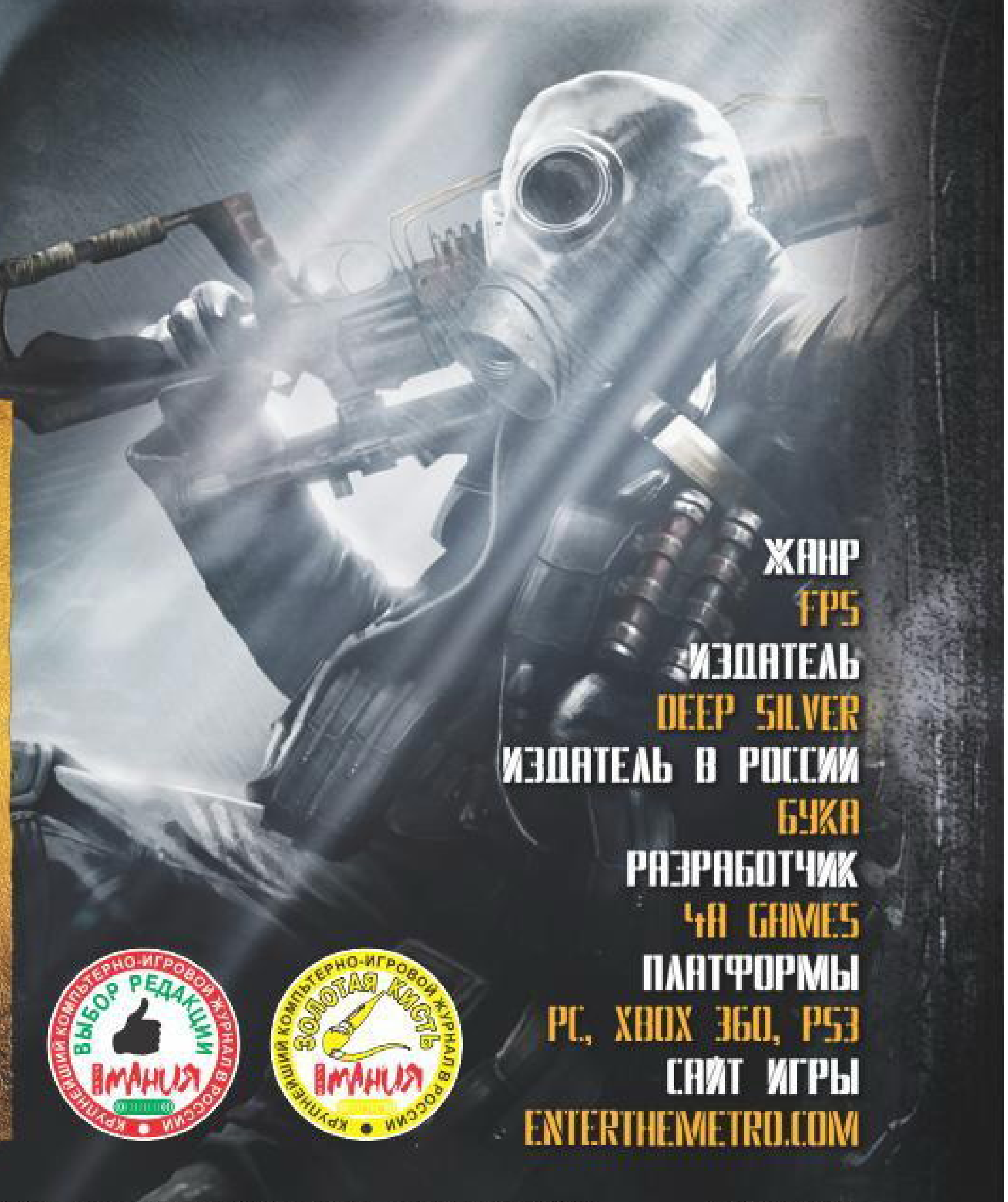
Мой ответ — нет. Равнение на топовые проекты, желание догнать и даже перегнать их только вредит независимым от крупных издателей разработчикам. Такие игры слишком сложно создавать, а требования издателей с каждым разом все выше и выше. Раньше любой талантливый человек мог объединиться с единомышленниками и, создав свою студию, разработать крупный конкурентоспособный проект. Сегодня даже я не уверен, что у меня это получится, — хотя, повторюсь, я создаю игры уже двадцать лет и в моем резюме ясно написано, что я в этом преуспел. Но если я сейчас брошу все, создам собственную студию с нуля и приду к издателям со словами «Эй! Посмотрите, я могу создать новый Mass Effect!» — они вряд ли дадут мне деньги. И в этом заключена главная причина, почему молодые разработчики все чаще обращают внимание на мобильные платформы и планшеты. Разработка больших, эпохальных игр, которые способны изменить лицо индустрии, стала слишком сложной и недосягаемой для большинства студий, и я думаю, что в новом поколении консолей таких игр будет совсем немного».

Далее Фергус привел несколько статистических данных в подтверждение своих слов. Например, когда он только начинал свою карьеру в начале 1990-х, разработка игр в среднем стоила от 50 до 500 тысяч долларов. Сегодня бюджеты крупных игр доходят до 100 миллионов и выше. Не лучше обстоят дела и в самой команде разработчиков — это только так кажется, что большое количество рабочих рук упрощает создание игры. «Я знаю, что в разработке новой Assassin's Creed участвует порядка тысячи человек, — объясняет Уркхарт. — При всем желании я не смог бы эффективно управлять такой оравой людей. Чем больше народа причастно к проекту — тем сложнее их скоординировать, и это в конечном итоге негативно сказывается на качестве игры. Другая проблема — пресловутый бюджет. Чем больше денег поставлено на карту, тем враждебнее становятся отношения между издателем и студией, что только мешает творческому процессу.

Большие затраты на разработку также означают меньше игр, а чем меньше игр — тем меньше инноваций. Авторы просто идут проверенными путями, а не пытаются экспериментировать. Ну а когда нет эволюции — наступает смерть, разве не так? И да, и нет. Я не считаю, что фотореалистичная графика, голливудские композиторы и баснословные бюджеты двигают индустрию вперед. Но, повторюсь, крупные дорогие проекты никуда не денутся, и различные новомодные модели вроде free-to-play никогда их не заменят: ftp-игры подобны телевизионным сериалам, к которым возвращаешься время от времени, а большие игры — фильмам, в которые погружаешься с головой, но оба жанра без проблем сосуществуют друг с другом».

В заключение своей речи президент Obsidian Entertainment назвал несколько исключений из правила «большие проекты лишь для больших студий». Он удивил многих, сказав, что бюджет **Fallout: New Vegas** и, насколько ему известно, **Skyrim** намного ниже, чем может показаться, и что по меркам нынешней индустрии разработка этих игр стоила дешево. Все дело в подходе. В случае с New Vegas команда Фергуса работала с уже готовым движком и использовала годами наработанный RPG-инструментарий, а также очень простые и понятные программы, на которых с легкостью могли работать даже младшие программисты. В умении грамотно использовать уже существующие технологии, по мнению Уркхарта, и заключен секрет успеха всех тех независимых студий, которые мечтают создавать ААА-проекты. В Obsidian же, недавно успешно профинансировавшей на Kickstarter ролевую игру **Project Eternity**, пока собираются продолжить разработку игр для PC, но не за горами и выход на планшеты — таким образом Фергус надеется донести свои проекты до как можно большего числа людей.

Автор: Ольга Анциферова



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 1 ГБ, NVIDIA GTS 450
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I5-750, 2 ГБ, NVIDIA GTX560

METRO: LAST LIGHT

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ЖАНР
FPS
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
БУКА
РАЗРАБОТЧИК
4A GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
ENTERTHEMETRO.COM

ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ЗАКРЫВАЮТСЯ! СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ — ЖИЗНЬ

Metro: Last Light — удивительная игра. Если разобрать ее по кирпичику и взглянуть на образовавшуюся кучу, то совершенно непонятно, как из этих местами треснутых, местами щербатых, а кое-где откровенно кривых кусков глины могла получиться столь монолитная, целостная конструкция. К каждому элементу можно придираться бесконечно, но, собранные вместе, они, как по мановению волшебной палочки, образуют игру, от которой просто невозможно оторваться.

Так уж получилось, что абсолютно вся пресса в мире получила ревью-копию игры в день релиза. На эту тему даже разгорелся небольшой скандал: журналисты были жутко недовольны, что не смогут опубликовать обзоры к началу продаж. «Игромания» же и вовсе оказалась в неприятной ситуации: мы надеялись напечатать материал еще в прошлом номере, но журнал ушел в типографию буквально за несколько дней до того, как игра легла на полки магазинов. Банально не успели.

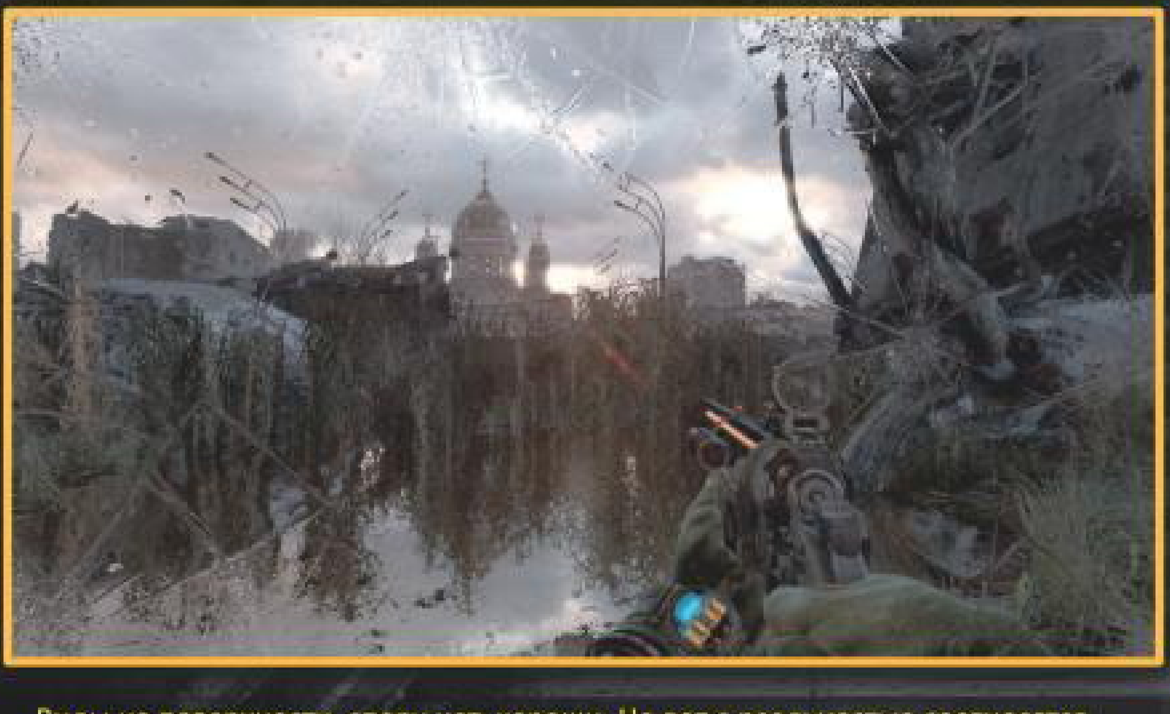
Сейчас же, когда многие из вас, несомненно, уже прошли Last Light вдоль и поперек, писать обыкновенное ревью не имеет никакого смысла. Поэтому мы решили сделать детальный анализ игры — поговорить о каждом ее элементе в отдельности. Разобраться, почему почти каждая составляющая «Метро» далека от идеала и почему это в контексте игровой вселенной совершенно неважно.

ДРЕМУЧАЯ ИСТОРИЯ

Дмитрий Глуховский — крайне неоднозначный, уж простите нам это заезженное определение, фантаст. Популярность ему принес самый первый роман, «Метро», который публиковался на сайте прямо по мере написания. Черный фон, гнетущая музыка, подобранная под каждую главу, реальная карта московской подземки, на которой отображалась текущая позиция главного героя. Атмосфера была подобрана настолько точно, что новые фрагменты люди ждали, без преувеличения, с замиранием сердца.

И всем было совершенно наплевать на примитивный, в общем-то, стиль, массу ошибок в тексте, простую сюжетную канву, косоватые диалоги и множество других недоработок, которые в любом другом случае похоронили бы роман еще в зародыше. Но в случае с «Метро» все эти ляпы гармонично накладывались на выбранный сеттинг, дополняли его, сливались со вселенной в одно целое.

Ты приходил вечером домой, абсолютно вымотанный и мечтающий только о мягкой подушке и одеяле, заглядывал на сайт и... приходил в себя глубокой ночью, дочитывающим последние строки новой главы. Тягучая, обволакивающая со всех сторон атмосфера



Виды на поверхности, спору нет, хороши. Но вот с реальностью соотносятся слабо. Местами просто понатыкали достопримечательностей, напрочь позабыв про то, что в жизни они расположены далеко друг от друга.

Во время встречи с некоторыми монстрами мы тут в редакции умирали по нескольку раз. Просто чтобы получше разглядеть тварей вблизи.

В игре нашлось место даже нескольким классическим аренным боям. Замкнутое пространство, здоровенный монстр и герой, которому надо сначала разобраться, как мочить мутанта, а затем еще суметь это сделать.

Все верно, сейчас будет секс. Без излишней пошлости и фамильярности.

вцеплялась в самое сердце, заставляла читать, читать, читать дальше.

Когда вышло печатное издание книги, многие у нас в редакции купили и перечитали роман. И случилось страшное... Собираясь в курилке во время рабочих перерывов, мы недоуменно пожимали плечами, не понимая, как полгода назад зачитывались этим произведением до красных глаз. На бумаге все проблемы со стилем, все сюжетные нелепицы стали настолько очевидны, что заслоняли собой все восхитительное, что было в «Метро». Удовольствие получили лишь те, кто читал книгу поздно вечером, вырубив верхний свет и включив подходящую музыку.

В этом и кроется загадка Глуховского. Не будучи первоклассным беллетристом, он умеет создавать увлекательные, завораживающие произведения. Но, чтобы ими проникнуться, нужен настрой, нужен антураж, нужна атмосфера! Полумрак, музыка, готовность окунуться в постапокалиптическую столичную подземку.

Metro: Last Light практически идеальная обертка для творчества Глуховского. Все здесь работает на главную идею — погрузить человека в ощущение полной безысходности, окутать его аурой умирающего мира, а потом... дать надежду и отправить на подвиг. Скажем больше: Last Light в какой-то момент вообще заслоняет повествование антуражем.

ПОЗДНИЙ ЧАС... СЕМЬ МЕТРОВ ПОД

История Last Light продолжает сюжет **Metro 2033** и, соответственно, сюжет оригинального романа. Артем сотоварищи устроили локальный армагеддон, уничтожив улей черных на ВДНХ. Новая игра стартует с момента, когда вдруг выясняется, что одному из черных все же удается выжить. Хан, считая Артема избранным, разыскивает его и просит найти мутанта, который, возможно, даст людской расе надежду на воскрешение.

Вся дальнейшая история, если рассматривать ее вне игрового контекста, просто череда вылазок от станции к станции. Иногда Артем выбирается на поверхность, но затем неизменно возвращается под землю.

Есть несколько ключевых завязок, но если просто взять лист бумаги и выписать все события игры в хронологическом порядке, то получится (простите нас, уважаемые фанаты серии) примитивная, не слишком интересная, а местами еще и нелогичная история. Адекватная, но даже близко не шедевральная.

Впрочем, разработчиков, **4A Games**, это нисколько не беспокоит. Основной сюжет для них — лишь шампур, на который они нанизывают сочные, аппетитные куски игровых событий и маленьких локальных историй, каждая из которых настолько интересна и увлекательна, что примитивность основной сюжетной линии перестает бросаться в глаза.

Каждая станция — это самостоятельный мирок, в который окунаешься с головой. Здесь хочется рассматривать каждую, даже самую мелкую деталь, хочется слушать чужие разговоры и голос по радио. Вот торговец рыбой предлагает свой товар — можно стоять у прилавка и несколько минут следить, как продавец зазывает покупателей. Вот за запертой дверью собачится семейная пара — диалог длится долго, и он действительно интересный. Вот вернувшиеся с задания бойцы сообщают женщине, как в неравной схватке погиб ее супруг. Туда-сюда курсирует глашатай, зазывая на представление. Клоун-самоучка развлекает публику жонглированием. Пожилой мужчина устраивает для детей театр теней, попутно рассказывая об опасности мутантов...

Женщина моется в душе, кухарка ругается с нерадивым клиентом, девушки в гримерке стриптиз-бара судачат о бытовых проблемах. Бандиты грубо выгоняют из-за стола обычного посетителя, и тот, не желая связываться, уходит.

И все это происходит одновременно. Стоит сделать несколько шагов или даже просто повернуться — и вы станете свидетелем какой-то интересной, увлекательной истории, искусно срежиссированной сцены.

Этот очень маленький мир, зажатый бетонными стенами и многометровой толщей земли, — абсолютно живой и достоверный. Концентрация событий настолько высока, что вы не почувствуете фальши: пространство вокруг искрится событиями, окутывает, затягивает. Здесь можно забыть, для чего вы вообще явились на станцию, и просто бродить по ней, лишь изредка с содроганием вспоминая, что скоро придется покинуть это уютное пристанище и погрузиться во мрак тоннелей.

Невозможно удержаться и не вспомнить театральное представление, которое Артем посещает на... станции «Театральная». Такого зрелища мы, кажется, не видели ни в одной другой игре. Можно усесться в одно из кресел (они, к слову, не абы какие, а вырванные из вагонов метро — все очень логично) и стать свидетелем настоящего шоу. Сначала зажигательный канкан. Затем дрессировщик-неумеха с «ручным ужасом нашего города». Баянист дядя Коля Пожарный со своими псевдобардовскими репризами. Гитарист Виктор Меньчук — виртуальная пародия на понятно какого реального музыканта...

Что не менее важно, каждое событие обыграно максимально естественно. В любой момент можно встать и уйти, но действие не остановится. Создается полное ощущение, что пространство живет само по себе, а главный герой — лишь мимолетный гость. Игра ничего не навязывает, но все обставлено так, что посмотреть и послушать хочется буквально все.

Про эротическую сценку в подземной Венеции слышали даже те, кто вообще не интересуется вселенной и не играл в Last Light. Казалось бы, простым стрип-танцем можно было ограничиться, но разработчики и здесь пошли дальше, создали пересыщенный раствор из событий и возможных вариантов их развития. Не все заметили, но в маленькой уютной комнатке, где обнаженная дама за небольшое вознаграждение исполняет для Артема приватный танец, в пепельнице тлеет сигарета, а рядом стоит кальян. Можно затянуться пару раз — окажется, что сигаретка-то с сюрпризом. Легкая цветная пелена перед глазами подсказывает, что заряжена папироса отнюдь не простым табаком. Решили укуриться в хлам? Игра позволяет и это. Чуть больше затяжек, и вот вы уже теряете сознание, а затем приходите в себя в другом месте.

Что самое восхитительное, разработчики не стали причесывать все станции под одну гребенку. Каждая — уникальна. И пускай стилизация в большинстве случаев гротескна («красные» станции предстают в виде грубого Совка, фашисты — вычурны и фанатичны), но это лишь подчеркивает, что жизнь внутри метро — многогранна и разнообразна. Это проекция нашего с вами мира, сжатая до габаритов подземки. Очень символичная и нарочи-

Голливудских моментов в духе прыжка в пылающую пропасть в игре хоть отбавляй. Но они логично вписаны в повествование и смотрятся абсолютно уместно.

Ну да — медведи, да — на Красной площади. Вместо «калаша» в руках героя, по идее, должна быть балалайка, а за пазухой — бутылка водки.

тая, но одновременно точная, выставляющая на показ все стереотипы.

ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ

Смаковать детали и описывать события, происходящие на станциях, можно — нисколько не лукавим — часами. Но авторы этим не ограничиваются. Внимание к мелочам и скрупулезная проработка игрового мира выплескиваются за пределы «спокойных» локаций и во всей красе предстают на боевых заданиях.

Подобный подход к организации геймплея принято называть игровым голливудом. Постоянная смена ритма, динамики, визуального ряда и способов взаимодействия с окружающим пространством. Но в большинстве игр голливуд воссоздается слишком грубо, по лекалам кинобоевиков: трах, бах, пыды-дыжь, пиу-пиу.

Last Light взаимодействует с игроком на более глубинном уровне. Динамика меняется плавно, в каждый вид геймплея нам дают вжиться, прочувствовать его сполна.

Вспомните, как были организованы заезды на мотодрезине в Metro 2033. Запрыгнули и несколько минут наблюдаем, по сути, интерактивный ролик на движке игры, монотонно постреливая в наседающих мутантов. Ничего страшного в таком подходе нет, в большинстве современных игр именно так и делают голливуд, но, что называется, ощутите разницу: в Last Light у дрезины есть собственное имя (Регина), с ней связана небольшая забавная история, и она полностью в вашем распоряжении. Да, вы едете по заранее определенному маршруту, но в любой момент можете остановиться, спрыгнуть на землю и исследовать ответвления тоннелей. Их не то чтобы очень много, но все уникальны и в каждом спрятано что-то интересное.

Перестрелки обставлены с чуть меньшим вниманием, но и здесь тоже есть место для своих историй. В большинстве случаев прежде, чем вы откроете огонь, у вас есть возможность послушать разговоры противников. Кто-то обсуждает недавние задания, кто-то базарит про бытовые проблемы... Иногда этим настолько проникаешься, что даже жалко убивать этих неплохих, по сути, людей, волею судьбы оказавшихся по другую сторону баррикад.

Но курок все-таки рано или поздно приходится спускать, и тут выясняется, что боевая система в Last Light тоже очень интересная. Далеко не идеальная — полно проектов, в которых сражения обставлены лучше, — но хорошая. Здесь почти всегда есть выбор — вступить в открытый бой или поиграть в прятки. Причем выбор этот, что очень важно, равнозначный. Какой-то один стиль не перевешивает другой. Игру удобно проходить и так, и так.

В прямом огневом столкновении вы будете прятаться за укрытиями, бояться высунуться, высматривать врагов в слепящем свете прожекторов, следить, не обошел ли вас кто-то с фланга, и постоянно поглядывать на счетчик оставшихся патронов: боезапас расходуется быстро и неотвратимо.

Выбрав стелс, вы будете на корточках перемещаться от противника к противнику, выжидать момент, когда один из них окажется в стороне от основной группы, перерезать ему горло ножом и ждать следующего удобного случая, чтобы покончить еще с одним-двумя. Или, решив, что врагов мало, подкрадываться ко всем сразу, снимать двух-трех из пистолета с глушителем, а затем выходить из темноты и добивать оставшихся почти в упор.

Нельзя сказать, что AI очень уж умен. Но оппоненты неплохо маневрируют, редко суются под прямой огонь, иногда неплохо координируют действия. А самое главное — они не умеют видеть вас сквозь стены! Если Артема засекли по выстрелам, то всегда можно сменить позицию. И если следить за индикатором на наручных часах и держаться в тени, то никто не заметит, что вы зашли с другой стороны. Разумеется, пока вы сами не обнаружите свою позицию.

ПИФ-ПАФ, ОЙ-ОЙ-ОЙ

Благодаря этому простая, в общем-то, боевая система, которую никто специально не затачивал ни под стелс, ни под лобовые столкновения, отлично работает. Создается ощущение, что вы действительно сражаетесь с реальными людьми, а

Last Light — очень темная, давящая игра. Но в воспоминаниях, которые пробуждает черный прямо в голове Артема, мир иногда наполняется красками. И знаете... нам очень хочется, чтобы 4A Games сделали яркую, наполненную цветами игру на движке Metro. Потому что выглядит это просто потрясающе.

Знакомьтесь — Регина. Ваша бронированная мотодрезина. В ее компании Артем проведет как минимум тридцать минут чистого игрового времени.

За постановку некоторых сцен разработчикам хочется аплодировать. Иногда даже стоя.

не с всесильными андроидами. Можно придираться к мелочам — герой часто ограничен в маневре, в некоторых схватках с мутантами сражения превращаются в кучу-малу, где надо лишь успевать вкалывать себе медикаменты да палить во все стороны с максимально возможной скоростью.

Но все это абсолютная ерунда на фоне общей гармоничности, которая правильно дополнена оружием. Стволы в Last Light — тема для отдельного небольшого разговора. В игре пятнадцать видов огнестрельного и пневматического оружия, включая пневмоарбалет «Хельсинг». Но носить с собой можно только три пушки за раз. Проблема (ну, как проблема… приятная особенность!) в том, что к каждому стволу привыкаешь. К звуку, к поведению во время стрельбы, к апгрейдам.

Доходит до того, что полюбившееся оружие, даже если к нему во время боя закончились патроны, жалко выбрасывать. А ведь с каждого убитого врага выпадают новые стволы — казалось бы, бери да пользуйся. Так нет, начинаешь искать патроны конкретно под любимую пушку, тратя на это время, а иногда и жизнь.

Обидно лишь, что все усовершенствования идут по проторенному пути: чем дальше, тем лучше. Почти на любой станции можно потратить накопившиеся деньги-патроны и апгрейднуть оружие по трем направлениям — приклад, прицел, насадки на ствол. И только в случае с прицелами есть хоть какая-то необходимость думать. Нужно решать, ограничить видимость, но взять нормальную оптику или поставить обычный прицел, но тратить больше времени при наведении на дальней дистанции. А может, и вовсе поставить «ночное видение», но мириться с «засветкой» врагов во время битв под открытым небом? Остальные навороты цепляются по принципу «ставим все, на что хватит денег».

Элизабет #1
Элизабет #2
Элизабет #3

Разработчики, судя по всему, отлично понимали, что на голой боевке «как у многих» вытянуть игру не получится. Поэтому и тут придумали грамотный и логичный ход, добавив в игру сразу несколько напарников, которые меняются по ходу повествования. Сначала это дочь Мельника Анна. Потом «предатель» Павел из красных. Затем Хан, а потом и вовсе оставшийся в живых черный.

У каждого напарника свой характер, своя манера боя, а в случае с черным — так и вовсе уникальные возможности, которые не сказать чтобы сильно меняют геймплей, но делают его разнообразнее, сливая воедино сражения и сюжетные перипетии. Когда черный начинает разными цветами подсвечивать Артему цели, попутно поясняя, что некоторые устрашающие на первый взгляд противники на самом деле просто боятся главного героя, — игра ненадолго предстает эдакой философской притчей. Невольно задумываешься о том, сколько живых существ до этого ты убил, не догадываясь о том, что можно было обойтись без кровопролития.

При этом в Last Light нет безликих персонажей. Даже массовка — фактурна и детально проработана. Шрамы на лицах, необычные прически, детали одежды, какая-никакая мимика… Мы не станем заявлять, что герои игры обладают какой-то необычной глубиной, — даже моралист и эзотерик Хан, по большому счету, проработан поверхностно, все его громкие высказывания не цепляют за душу. Но при этом сами образы — превосходны. Увидев в игре чье-то лицо один раз, пускай даже мельком, вы его уже не забудете. Вспомните хотя бы рыбака, доставившего Артема в Венецию. Казалось бы, второстепенный персонаж. Но как детально выписан! Да еще и умудряется поведать интересную историю, не отрываясь от управления лодкой и закидывая «креветок» динамитными шашками. Разве не прелесть?

Чертова кольцевая

При этом именно с диалогами связано главное разочарование. Мы, признаться, никак не можем взять в толк, как люди, которые с таким вниманием обыгрывают каждую ситуацию, с таким тщанием относятся к мелочам, умудрились столь бездарно и безответственно обойтись с озвучкой

Финальная битва за Д6 — одно из самых эпичных сражений в шутерах за последние четыре-пять лет. Вроде бы все очень камерно, на ограниченном пространстве. Но когда вдали появляется непонятная куча врагов, а потом ты вдруг понимаешь, что красные сомкнули щиты и идут на заставу «свиньей» — натурально дух захватывает.

Психоделика в игре показана простыми, но очень выразительными визуальными решениями. Настрой и атмосфера выдержаны как надо.

ключевых персонажей. Тем не менее факт — Мельник, Павел, Андрей и в чуть меньшей степени Анна и Хан говорят казенными, мертвыми фразами. Фразами, которые кто-то написал на бумажке, но не подумал, как они будут звучать в реальной жизни. Да, так иногда говорят герои книг, и там это выглядит абсолютно нормально — потому что во время чтения мы не произносим слова вслух, они сразу звучат у нас в голове. Но стоит попытаться произнести те же фразы голосом, как мозг плавится от фальши.

В Last Light не только сами диалоги (точнее, монологи, но об этом чуть позже) написаны криво, но еще и актеры озвучки регулярно не попадают в нужную интонацию. Хорошие сценаристы всегда сопровождают конкретные фразы четкими пояснениями — в какой ситуации они будут произнесены. Чтобы актеры, зачитывая текст в студии, могли вжиться в образ и выдать речь с нужной экспрессией. Лучшие из сценаристов идут еще дальше и заставляют писать звук «вживую»: актеры в этот момент отыгрывают в студии то, что делают персонажи на экране. Тогда и дыхание в нужный момент будет сбиваться, и одышка во время нагрузки появится, и вообще все будет чики-поки.

В случае же с Last Light создается ощущение, что не только простейших комментариев актерам не написали, но еще и наняли бездарей, которые не понимают, что человек при смерти не может говорить с ровной дикторской интонацией. И это еще не все — сами голоса зачастую подобраны плохо, они просто не попадают в характер героя. Например, генсек Москвин на допросе Артема лопочет как свежеиспеченный студент во время своего первого экзамена.

Иногда ситуация и вовсе скатывается в полный абсурд: скажем, героев, говорящих друг с другом, может озвучивать один и тот же актер (или два актера с почти идентичным тембром).

Что самое странное, голоса и интонации второстепенных героев, за которыми мы наблюдаем на станциях, вполне убедительны. Но это лишь подчеркивает слабую озвучку ключевых персонажей.

Ни слова второпях

При этом сам Артем в игре по каким-то абсолютно неведомым причинам — безмолвен! Его голос мы слышим только во время экрана загрузки, когда он, что называется, «мыслит вслух». Во всех остальных случаях NPC словно разговаривают с соломенным чучелом. Даже в тех ситуациях, когда ответ подразумевается и максимально уместен, мы слышим лишь тишину.

Да, есть и другие игры, в которых главные герои воды в рот набрали. Только разница в том, что там и общение строится так, что персонаж вроде как и не должен реагировать на чужие реплики. Но в Last Light ответы Артема подразумеваются. Очень жаль, что авторы упустили такую замечательную возможность дополнительно оживить игру и очеловечить главного героя. Причина не иначе как скрыта во мраке подземки...

На этом проблемы не заканчиваются. Сюжетные ситуации тоже иногда сбоят; создается ощущение, что человек, который режиссировал некоторые сцены, не в ладах с логикой. Простейший пример — ситуация, когда Артем пытается вытащить Павла из фашистского плена. По сюжету, у Артема в этот момент полный боекомплект: три ствола и много патронов. Решетка широкая — казалось бы, протяни руку и выдай Павлу заряженный ствол. Благо руки пленника абсолютно свободны (он даже демонстративно размахивает ими). Хорошо, не даешь ствол, так что мешает тебе перестрелять двух охранников, которые пришли увести Павла на расстрел? Так нет же, Артем наблюдает, как приятеля выводят из камеры, и отправляется выручать его уже на эшафот.

И таких моментов в игре — десятки. Они ломают стройное повествование, выкидывают вас из образа, заставляют сидеть и тупо таращиться на экран с одной лишь мыслью: «Разработчики, чем же вы думали?»

Знаменитый кордебалет из игры. А вот стриптиз мы, с вашего позволения, показывать не будем — им и так уже весь интернет завалили.

ГРАФОН? ГРАФОН... ГРАФОН!

Мы так часто пишем про то, что графика в играх не главное, что нам даже немного совестно становится акцентировать внимание на... графоне. Но тут особый случай. 4A Games никогда не страдали манией величия Crytek, заявляя, что они хотят похоронить своей игрой графику во всех других играх. Однако Metro: Last Light умудряется иногда выглядеть лучше, чем пресловутый **Crysis 3**.

И это прекрасно, что можно зайти в игру, про которую знаешь, что «графон тут не на первом месте» и увидеть «зашибенный графон». Вот именно так и надо поступать. Не рвать на груди дорогой пиджак с воплями «лучше, чем у нас, ни у кого нет». А просто делать отменный визуальный ряд, логично дополняющий геймплей, а не пытающийся заслонить его своей неловкой тушей.

Разработчикам наше безмерное уважение за столь правильный подход.

ЦЕРЕТЕЛИ ТЕБЯ ДЕРИ!

Еще одна грубая, на наш взгляд, ошибка авторов — невнимание к архитектуре. В своих романах Глуховский описывает антураж станций, расположение переходов и прочую атрибутику с маниакальной педантичностью. И это абсолютно правильно: во-первых, москвичи, которые каждый день бывают в подземке, сразу заметят обман. Во-вторых, жители других городов, решившие отправиться по местам «Артемовой славы», тоже запросто могут наткнуться на несоответствия. Поэтому в книгах все очень аккуратно. А те неточности, которые есть, уже многократно разобраны на тематических форумах.

В игре же все объекты вроде бы такие же, как в реальности, но любой житель столицы моментально поймет, что его надули. Станции похожи лишь в общих чертах. Когда Артем выходит на поверхность, он видит узнаваемые силуэты высоток, храмов, мостов... но людям, которые в реальности выходили из этих же вестибюлей метро, очевидно, что открывающиеся в Last Night виды — чистая фикция.

Мы с коллегами сразу же после прохождения задались вопросом, а в какой церкви располагалась база «Спарты», где Артем второй раз встречается с Анной (и ее сразу берет в плен Лесницкий). По логике, это может быть только Храм священномученика Климента Папы Римского (точный адрес — Климентовский переулок, дом 26, строение 1). Но очертания церкви больше напоминают Храм Христа Спасителя, да и то лишь отдаленно.

Порывшись в Сети, можно найти комментарии разработчиков, оставленные задолго до релиза игры. По их словам, они не стремились к достоверности и моделировали пространство так, чтобы оно работало на геймплей. В 99% других игр это можно было бы понять и простить, но не в «Метро» же, где на реалистичности и точности описаний строится весь мир!

Нас лишили восхитительной возможности выйти на улицы Москвы и увидеть в точности те самые места, которые показаны в игре. Зато взамен дали другую, куда менее приятную возможность — выйти на улицу и понять, что запомнившиеся по игре локации в реальности выглядят совсем иначе.

Мы в редакции готовы запросто простить братьям-славянам пошлую шутку про медведей-мутантов на Красной площади. Но какого черта они саму Красную площадь воссоздали со столь грубыми ошибками — вот это совершенно непонятно.

# # #

И тем не менее! Все эти и пляски с бубном вокруг недоработок и багов (а чисто технических ошибок в финальной версии действительно многовато) лишь вопли сытой жабы, которой вместо трехсот двадцати шести комаров, на которых она надеялась, выдали лишь триста двадцать три.

Metro: Last Light — превосходная игра. Со множеством неточностей и недостатков, но целостная, живая и чертовски увлекательная. Проходя лицензионную копию, не жалеешь ни об одном потраченном рубле. А те, кто играет в пиратскую версию, после титров должны немедленно посыпать голову пеплом и бежать затариваться лицензией. Чтобы 4A Games нормально заработали и через пару-тройку лет порадовали нас еще одним «Метро». Потому что после таких проектов начинает распирать абсолютно оправданная гордость за славянский игропром. Не в локальном, а в мировом масштабе. #

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ #
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ #
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ #
ЛЕГКО ОСВОИТЬ #

ДОЖДАЛИСЬ?
САМОЕ НАСТОЯЩЕЕ МОСКОВСКОЕ МЕТРО ПОСЛЕ ЯДЕРНОГО АПОКАЛИПСИСА. МАЛЕНЬКИЙ ПОДЗЕМНЫЙ МИР, В КОТОРОМ ХОЧЕТСЯ ЖИТЬ И КОТОРЫЙ СОВЕРШЕННО НЕ ХОЧЕТСЯ ПОКИДАТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ
9.0
«ВЕЛИКОЛЕПНО»

ИНТЕРВЬЮ С ДМИТРИЕМ ГЛУХОВСКИМ

ВО ВРЕМЯ НАШЕЙ ПОСЛЕДНЕЙ ПОЕЗДКИ В КИЕВ МЫ ВЗЯЛИ ИНТЕРВЬЮ НЕПОСРЕДСТВЕННО У СОЗДАТЕЛЯ ВСЕЛЕННОЙ «МЕТРО» — ПИСАТЕЛЯ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО. ДМИТРИЙ ПОВЕДАЛ НАМ О ТОМ, КАК ОН ОТНОСИТСЯ К СОВРЕМЕННЫМ ИГРАМ, ПОЧЕМУ В LAST LIGHT НЕ ТАК МНОГО ОБНАЖЕННЫХ ДЕВУШЕК, КАК ЕМУ ТОГО БЫ ХОТЕЛОСЬ, КУДА ИЗ ИГРЫ ПРОПАЛ МУЛЬТИПЛЕЕР И НА КАКОЙ СТАДИИ НАХОДИТСЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ ЕГО БЕСТСЕЛЛЕРА — «МЕТРО 2033».

Дмитрий, в первой части было две концовки — секретная хорошая и каноничная плохая. Что во второй части?

Мало кто об этом знает, но в оригинальной игре была так называемая система диагностики, которая оценивала поведение игрока. Открыто мы об этом никому не говорили, поэтому результаты статистики соответствующие: тридцать два человека из тридцати трех приходили к плохой концовке, потому что играли в чистый шутер — стреляли во все живое. И только один игрок шел к финалу осторожно, благодаря чему ему открывалась хорошая концовка.

В Last Light мы несколько усовершенствовали систему, игра теперь видит полутона в вашем прохождении, подстраивается и задает соответствующее развитие событий.

Ни для кого не секрет, что за последние десять лет игры сильно поменялись. Чувствуете ли вы эту разницу?

Не скажу, что серьезно увлекаюсь современными играми. Конечно, перед тем как сесть писать сценарий Last Light, я кое-что посмотрел — **Red Dead Redemption**, **Call of Duty**, еще пару серий, но не могу сказать, что они меня сильно впечатлили. С точки зрения графики это грандиозный скачок, но что касается лирики — как-то неубедительно.

Все-таки игры — это эскапизм в чистом виде. Когда в жизни не хватает адреналина, нужно как-то компенсировать недостачу, и человек начинает проводить время за играми (или в обнимку с запрещенными веществами — как повезет). Но когда энергия и драйв реальной жизни перехлестывают, как это происходит у меня в последние несколько лет, — на игры остается гораздо меньше эмоций и, главное, сил тратить эти эмоции.

Впрочем, подростком я проводил очень много времени за компьютером. Нужно было к экзаменам выпускным готовиться, а я играл, играл, играл... Из-за этого не стал отличником, зато прошел **Command & Conquer** и **Fallout**. Теперь отношение к играм ностальгически-сентиментальное.

Любимые игры как-нибудь повлияли на ваше творчество?

Очевидно, Fallout был одним из источников вдохновения, когда я создавал мой постъядерный мир, да и только. Кино и книги оказали куда большее влияние...

Считаете ли вы игры способом самовыражения?

Все зависит от таланта авторов. Если при разработке относиться к проекту как к развлекалову, то получится трэш. Игры отличаются от кино тем, что позволяют пригласить человека к участию в процессе — он гораздо сильнее вовлечен в историю и эмоциональнее переживает происходящие события. Это нужно использовать.

Раз уж заговорили о кино, что можете выделить из новинок?

Честно говоря, я мало хожу в кинотеатры, но постоянно смотрю сериалы телеканалов HBO и ShowTime: «Игру престолов», «Родину», Breaking Bad. Недавно начал The Walking Dead. Надо сказать, совершенно не впечатлен — после «Игры престолов» это какой-то детсад с зомби.

Но вообще, мне кажется, что сериалы сейчас занимают гораздо более важное место в популярной культуре, чем полнометражное кино. Они в тренде.

Вам понравилось работать над Last Light?

Очень. Надо понимать, что разработчики проделали большую работу, это вдохновенное творение. Игру не вырезал из кости мамонта коллектив трудолюбивых туземцев, это не конвейерный продукт американской промышленности, сделанный тремя сотнями человек за сто миллионов долларов. Это совершенно другой уровень ручного труда, вложения души; люди сидели практически круглосуточно на работе, целиком себя отдавая.

Это сложно понять, посмотрев коротенькую презентацию или трейлер, но когда играешь, когда погружаешься в атмосферу — понимаешь, сколько труда вложили разработчики. Мне кажется, Last Light получилась настоящим произведением искусства.

Насколько сильно вы повлияли на процесс разработки?

В вопросы геймдизайна не вмешивался совсем. Мое кредо — искать талантливых партнеров вместо того, чтобы подешевле нанять идиотов и контролировать каждый их шаг. Сам я написал сценарий, который был приспособлен под геймплей, — что-то было опущено, что-то добавлено, но в общем и целом все сюжетные линии мои, все персонажи мои, межуровневый текст мой и так далее.

К работе над игрой я отнесся не менее серьезно, чем к написанию романа; порой мне даже казалось, что я уделяю Last Light слишком много времени. В какой-то момент стало понятно, что я пишу уже не игру, а новую книгу, поэтому решил, что как закончу свой нынешний роман («Будущее»), то примусь за «Метро 2035» — завершение всей этой книжной истории, которое включит в себя сюжет «Луча надежды» и доведет его до логического конца.

4A Games сумели воплотить все ваши идеи?

Нет. Некоторые вещи не получилось реализовать технически. Например, есть затопленная станция «Венеция». Я предложил разработчикам, чтобы в одном из отдаленных туннелей купались обнаженные девушки. Не ради еще одной демонстрации сисек *(в игре их и без этого предостаточно. — **Прим. «Игромании»**)*, вовсе нет. Просто я посчитал, что нужно дать понять — жизнь продолжается, даже в таком жутком мире есть место для чувственности. Это не эротическая сцена, девушки взяли да ушли купаться подальше от чужих глаз, а игрок может случайно за ними подглядеть в такой волнующий для них момент. Уперлось все в то, что очень сложно сделать так, чтобы обнаженные девушки выглядели натурально в воде.

Как известно, компания Metro Goldwyn Mayer давно приобрела права на экранизацию романа «Метро 2033». Прошло уже больше года, есть ли какие-то подвижки?

Я постоянно переписываюсь с представителями киностудии, они говорят, что энтузиазм не спадает и работа идет полным ходом, сценаристы скоро будут готовы продемонстрировать готовый сценарий. Надеюсь, съемки начнутся в обозримом будущем.

Напоследок вопрос о мультиплеере. Изначально он планировался, но потом 4A решили его убрать. Почему?

Насколько я знаю, они все еще собираются выпустить мультиплеер, но чуть позже. К слову, я предлагал сделать многопользовательский режим сюжетным, считаю, что делать его без привязки к истории — неинтересно.

Интервью: Андрей Скочок

КАК ЗАКАЛЯЛОСЬ METRO

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОСТРАНЦА В ХОЛОДНЫХ, ТЕМНЫХ, ПУГАЮЩИХ И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫХ КОРИДОРАХ УКРАИНСКОЙ СТУДИИ 4A GAMES

Если большую игру сделали за большие деньги, то это называется «проект AAA-класса», если маленькую игру сделали за маленькие деньги, это «инди-проект». Однако некоторым разработчикам приходится работать по третьей схеме — когда денег не дают, а дел надо сделать на целый воз и маленькую тележку. Примерно так и работала студия **4A Games**, когда создавала **Metro: Last Light**.

НЕВЫНОСИМАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Из Last Light получился отличный и атмосферный шутер, вот только после релиза хвалили не столько саму игру, сколько разработчиков — мол, они и трудолюбивые, и талантливые, и скромные. Такой приступ любви и обожания объяснялся просто. Сразу после выхода игры по всей Сети разошлось интервью с бывшим директором издательства **THQ** Джейсоном Рубином, в котором он описал ужасные условия, в которых трудилась украинская студия, — без денег, без тепла и даже без электричества.

«Бюджет Last Light был мизерный, едва ли десять процентов от того, что получают их конкуренты. Некоторые студии больше на создание кат-сцен тратят, чем они на всю игру. Они сами писали движок. Причем вторая версия этого движка на равных конкурирует с ветеранами, которые на рынке так давно, что даже перестали уже ставить цифры в названия своих движков, и у которых одних только программистов больше, чем во всей команде 4A», — делится Рубин впечатлениями о посещении украинского офиса.

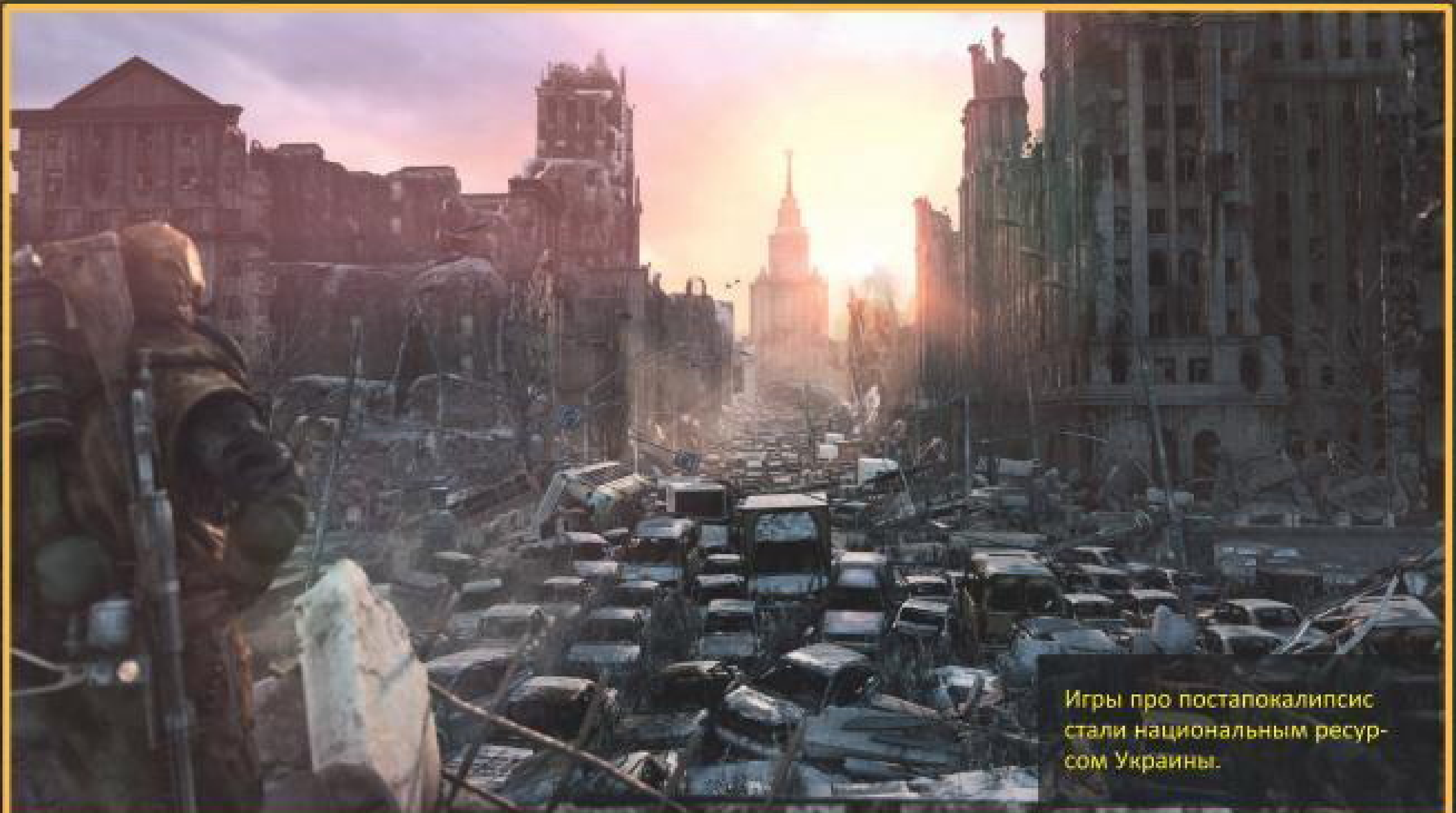
В студию он приезжал прошлой весной, через две недели после назначения на пост президента THQ. Некоторые сотрудники 4A Games работали с THQ еще десять лет назад, во времена разработки **S.T.A.L.K.E.R.**, но живого президента издательства видели впервые.

Впрочем, компания к тому времени уже залезла по уши в долги, да и разработка близилась к концу — так что чем-то помогать было уже поздно.

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

«Вся студия могла бы легко поместиться в гимнастическом зале лос-анджелесской студии **Electronic Arts**, и даже тренажеры выносить бы не пришлось. При этом Last Light легко порвал по оценкам **Medal of Honor: Warfighter**. Сотрудни-

Своим жизнерадостным видом Андрей Прохоров ломает имидж целой страны. Ни кандалов, ни безысходности в глазах, ни даже ветхого рубища.



Игры про постапокалипсис стали национальным ресурсом Украины.

ДЕШЕВО И ЭФФЕКТИВНО

Историю создания Metro: Last Light нужно читать не как страшилку про тоталитарный режим, а как пример чрезвычайно эффективного расходования бюджета. Напомним, что готовую игру выкупили на распродаже THQ менее чем за $6 млн — это уровень инди-проектов с «Кикстартера», а ведь речь идет об одном из самых успешных шутеров этого года.

Однако вместо того, чтобы просто восхищаться достижениями 4A Games, стоит брать с них пример, ведь практика показывает, что работать эффективно можно и во вполне человеческих условиях. По некоторым данным, бюджет второй части «**Ведьмака**» составил порядка 10 миллионов долларов, что по нынешним меркам сущие копейки. Во столько же обошелся **Left 4 Dead**, а также первая и вторая часть **Gears of War**. Первый **BioShock** потянул на $15 млн.

Как видим, делать хорошие игры с хорошей графикой можно и сегодня, не тратя при этом $85 млн за то, чтобы сделать аддон к **Oblivion** и назвать его **Skyrim**. Сейчас, когда игры становятся все дороже, а крупные хиты отжирают большую часть рынка, умение экономно тратить деньги пригодится как нельзя кстати.

кам студии приходилось сидеть на складных стульях, упираясь локтями друг в друга. Все это больше походило на кафетерий в начальной школе, чем на игровую студию», — ужасается Джейсон.

Складные стулья поразили его больше всего. По мнению Рубина, специальные кресла Aeron являются стандартом для офисных работников, воплощением неотъемлемого права на безопасный труд. Он даже хотел купить их, но в продаже эти суперкресла не нашли, единственный вариант был привезти партию на грузовике из Польши. Кроме того, выяснилось, что эти кресла в студию просто не поместились бы. По словам Джейсона, когда разработчикам требовался девкит, или топовый ПК, или что-то еще, одному из сотрудников приходилось ехать в Штаты и везти все это в своем рюкзаке, потому что иначе посылку могли задержать на таможне.

«Мне очень понравился **Far Cry 3**, и он заслужил свои высокие оценки. Но сколько раз в **Ubisoft Montreal** отключали электричество — на часы, а то и на сутки? А 4A Games привыкла к перебоям с электропитанием. Я не знаю других разработчиков, которым приходилось притаскивать в студию генераторы, чтобы иметь возможность поработать в выходные за неделю до сдачи игры, потому что любой день промедления отодвинет дату релиза на целую неделю», — продолжает пугать Джейсон, приводя непривычных к столь суровым условиям западных читателей в священный трепет.

ВДОХНОВЕНИЕ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

«В Монреале бывает холодно, но в Киеве вы сможете прочувствовать настоящее значение этого слова. Здесь используется центральное отопление, сжигают уголь в котельных, а затем по трубам отправляют горячую воду по домам для обогрева. К сожалению, эта система ломается несколько раз в год, и тогда сотрудникам приходится работать в пуховиках. Конечно, если они сумели добраться до работы, потому что с уборкой снега здесь очень плохо и они могут застрять дома на несколько дней.

Есть лишь одна вещь, за которую разработчиков хвалят совершенно зря, — это их способность создавать темную, пугающую атмосферу постапокалиптического мира. Я был в Киеве, так что знаю, что для этого им не нужно вдохновения, достаточно выйти на улицу, чтобы увидеть все своими глазами», — мрачно шутит Джейсон.

«Если бы студия получила нормальный бюджет, здоровую рабочую обстановку, не тратила бы больше года, пытаясь реализовать бредовые требования прежнего руководства THQ, которые хотели впихнуть в те же сроки и в тот же бюджет еще и мультиплеер с кооперативом, если бы издательство не обанкротилось за несколько месяцев до релиза… только подумайте, что бы они могли сделать?» — спрашивает он.

ГВОЗДИ БЫ ДЕЛАТЬ ИЗ ЭТИХ ЛЮДЕЙ!

Западная аудитория от таких откровений ужаснулась. Современное рабство! Как так можно жить! Да в цивилизованной стране давно бы забастовку устроили! Однако живущие на постсоветском пространстве люди усомнились, что жизнь разработчика в Киеве может быть столь тяжела и безысходна, что там невозможно купить компьютеры и снять офис попросторнее.

Многие даже обиделись — мол, клевещут, буржуины проклятые. И действительно, условия в студии 4A Games были не самые лучшие, но и не самые худшие — обычный офис, какой есть у кучи других студий на территории бывшего СССР, да и за его пределами имеется множество талантливых работяг, не избалованных гимнастическими залами и креслами Aeron.

Креативный директор 4A Games Андрей Прохоров хоть и поблагодарил Джейсона Рубина за письмо (еще бы — такая реклама прямо к релизу!), но попросил не слишком драматизировать ситуацию. По его словам, работать над мультиплеером их не заставляли, они сами им интересовались. В итоге сетевые режимы действительно вырезали, но работа над ними не пропала зря и помогла при создании одиночной кампании.

«Это правда, что рабочие условия у нас куда хуже, чем у разработчиков за пределами Украины. Не думаю, что в этом кто-то сомневается. Да, американские и большая часть европейских игроделов работают в странах, которые могут предоставить гораздо более комфортную жизнь, чем Украина. И это правда, что издатели платят им больше. В этом даже есть своя логика: чем цивилизованнее страна, тем меньше риски. Но мы не хотим, чтобы из этого делали драму. В конце концов, у нас уже все наладилось. Что касается оценок игры, то мы их заслужили, — игроков не волнует, в каких условиях делалась игра, и это правильно. Нам не нужны никакие снисхождения», — считает Андрей.

А вот настоящий офис 4A Games. Для этой фотографии из кадра вынесли все лишние столы и складные стулья, а сидящих локоть к локтю людей выгнали в коридор. Шутка.

Джейсон Рубин — молодец. Устроить такую рекламу игре на Западе одной лишь статьей — это надо уметь.

Максим Иванов

ТУННЕЛЬНЫЙ СИНДРОМ

О ТОМ, ПОЧЕМУ ВСЕЛЕННАЯ «МЕТРО» ИМЕННО ТАКАЯ, КАКАЯ ОНА ЕСТЬ

У постапокалиптики, как и у любого другого фантастического жанра, есть свои узнаваемые черты и характерные клише. Сегодня историями о радиации, мутантах и сталкерах никого не удивить. Их часто использовали в своих произведениях фантасты и антиутописты, и теперь постъядерная атрибутика прочно ассоциируется с байками о конце света. Вселенная «Метро» унаследовала большую часть этих жанровых штампов, Дмитрий Глуховский лишь местами отклонялся от привычной формулы. Созданный им мир традиционно пережил ядерную катастрофу, из-за которой люди создали новое общество. В данном случае — под землей, отгородившись от внешних опасностей гермоворотами и тоннами сырого грунта.

СЫНЫ АНАРХИИ

Многие постапокалиптические произведения исследуют схожие проблемы. Что станет с обществом после гибели цивилизации? Сможет ли человек адаптироваться к новым условиям? Не потеряет ли он людской облик, не одичает?

Большую часть времени герои Глуховского проводят внизу и лишь изредка совершают вылазки на поверхность. Выжившие поселились на станциях, метро разграничили на зоны и территории. Многие не разделяют политики чужих фракций и готовы перегрызть глотку едва ли не каждому встречному из-за различий в идеологии. «Метро» и тут следует заветам классики второй половины двадцатого века. Именно тогда и началась «новая волна» — направление, ознаменовавшее поиск новых решений в искусстве, вместе с которым пришла мода на пустоши и байкеров в кожанках.

Кино стало флагманом, двигателем прогресса. Свою зрелую форму постапокалиптика обрела именно на больших экранах. Знаковыми картинами стали «День, когда Земле пришел конец» Роджера Кормана и «На берегу» Стэнли Крамера. Фильм Крамера, повествовавший о гибели половины земного шара из-за ядерной войны, крутили во многих странах в День мира. Кино произвело мощное впечатление на комиссию Организации Объединенных Наций.

«Новая волна» продолжала свое шествие, и используемые приемы быстро проникли в книги, музыку и живопись. Например, знаменитая «Долина проклятий» Роджера Желязны написана именно в этот период. Это чуть ли не программный пункт постапокалиптики — на эту книгу равнялись, ею же вдохновлялись. По сюжету, Америка пережила ядерную катастрофу, а после распалась на штаты, объявившие себя автономными государствами. Бостон погибает: чума выкосила чуть ли не все население целиком. Лекарство есть, но находится оно в другом конце страны. Из-за аномальных ветров, приводящих в непригодность любую авиатехнику, по воздуху антидот доставить нельзя. Поэтому опасную миссию поручают Черту Таннеру, мотоциклисту-лихачу с темным прошлым, который соглашается на суицидальное задание ради амнистии.

ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Есть в «Метро» и свой святой Грааль — военный бункер Д6, единственное безопасное укрытие во всей подземной сети. По слухам, запасов пропитания в нем хватит на десятилетия вперед. Поэтому Д6 и стал причиной назревающей гражданской войны в Metro: Last Light. Грааль — суть полулегендарный, мифический предмет, сулящий всеобщее спасение, — частый гость в постапокалиптических произведениях. В **Fallout 2** в качестве Грааля выступал ГЭКК — Генератор эдемских кущ компактный. ГЭКК должен был превратить иссушенную, потрескавшуюся землю Пустошей в оазис, где было бы вдоволь питьевой воды, а почва вновь стала плодородной.

В **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** роль священной чаши сыграл Монолит — исполнитель желаний, расположенный в самом сердце ЧАЭС. В финале игры Стрелок мог попросить для себя у гигантского кристалла что угодно, но был учтен и неэгоистичный выбор с исчезновением Зоны ради всеобщего блага (вы наверняка видели ролик, в котором охотник за артефактами стоит посреди поля, покрытого сочной ярко-зеленой травой).

HIT THE ROAD

Дорога — один из ведущих образов в постапокалиптике. Этот поджанр фантастики почти всегда подразумевает путешествие, герои никогда не сидят на месте. Недаром «новая волна» популяризовала байкеров, чей верный друг — мотоцикл, несущий своего ездока вперед по асфальтовой ленте.

Взгляните сами: на всех обложках трилогии «Безумный Макс» с Мэлом Гибсоном главный герой изображен на фоне пустынной дороги (а вторая часть и вовсе называется Road Warrior). То же и с «Книгой Илая», и с «Я — легенда». Впрочем, зачем далеко ходить? Каверы романов по вселенной «Метро» рисуют по тому же принципу: на передний план выносят персонажа книги, а за ним, чуть поодаль, виднеется раззявленная пасть туннеля метрополитена. Темные перегоны словно зовут вдаль. Каменные коридоры — местные дороги, артерии, пронизывающие организм подземки. Идти некуда, но идти нужно. Жизненно необходимо.

Не стоит забывать, что постапокалиптика любит переиначивать библейские притчи (посмотрите хотя бы на ту же «Книгу Илая», где весь сыр-бор произошел из-за единственной уцелевшей копии Библии), а дорога — уже сама по себе христианский символ. Часто

Типичный ковбой Дикого Запада.

Знаменитый Генератор эдемских кущ компактный.

«Безумный Макс» хоть и рассказывает о жизни после апокалипсиса, но относится к жанру дизельпанк.

жителям радиоактивных пустошей приходится колесить по диким землям в одиночестве (иногда — с собакой). Смысл прост: каждый сам влачит свой крест, а приключения героев многих фантастических книг иначе как испытанием, а то и истязанием, не назовешь. Кормак Маккарти, обладатель Пулитцеровской премии, в своем романе «Дорога» писал: «Когда мы все умрем, никого не останется, кроме смерти, да и ее дни будут сочтены. Она пойдет по дороге, а вокруг пусто, никого нет. Что ей тогда делать? Вот она и спросит: «Где все?» Так и будет…»

Постапокалиптический жанр многое заимствует у «дорожных романов», где все построено так, чтобы столкнуть персонажей на их пути с наибольшим количеством запоминающихся личностей. Тут важнее мелкие, локальные истории, нежели общий сюжет. В обеих частях Metro вас чуть ли не за ручку водят по станциям. По прихоти сценаристов вы прыгаете с ветки на ветку, попадаете из перегона в перегон, наблюдаете жизнь вокруг. Не зря у Артема столько попутчиков, он — извечный ведомый. В «Метро 2033» его поочередно сопровождают Мельник, Хантер, Бурбон и Хан. В Last Light 4A Games своего подхода не изменили. С главным героем бок о бок идут то снайпер Анна, то коммунист Павел, то снова Хан.

Все это делается с единственной целью — заставить вас оглядеться и дать прочувствовать упадническую атмосферу подземки со всех сторон. Обратите внимание, что большую часть времени в Metro не стреляешь (хотя, казалось бы), а *наблюдаешь* — за игрой детей, за танцующими девушками, за внутренним устройством станций, за переродившейся «Театральной», жители которой поддерживают статус культурной столицы метрополитена.

Ковбои против мутантов

Больше других на постапокалиптический жанр повлиял вестерн. Мы не будем углубляться в «теорию фронтира» и говорить о попытках воспитать в американцах покорителей неосвоенных земель. Если вам интересна эта тема, советуем обратиться к «Увы, Вавилон» Фрэнка Пэта и «Земля без людей» Джорджа Стюарта. Достаточно упомянуть, что в фильмах о постъядерной жизни режиссеры действительно некоторое время пытались воссоздать атмосферу колониальной Америки.

Но не одно лишь это роднит вестерн и постапокалиптику. Дикий Запад — уголок беззакония, предтеча того, во что в конечном итоге, по предсказаниям, превратится мир. Да, к городам были прикреплены шерифы, но преступников не останавливали ни надраенный значок, ни жадные до денег охотники за головами. Вот почему разработчики так любят пустоши — они как бы отсылают нас к пейзажам Дикого Запада.

В **The Last of Us** природа отвоевала свое. Там, где раньше высились небоскребы, теперь колышется высокая трава и царит угнетающее запустение. Мир отныне не только напоминает джунгли внешне, но и живет по их правилам: тот, кто не в силах показать зубы, будет разорван на клочки. В новой Америке людьми руководит лишь инстинкт выживания, заставляющий забыть о цивилизованных методах решения проблем. Сначала стреляй, потом — думай. Чем не руководство для ковбоев XIX века? Какие времена, такие и нравы.

В книгах Глуховского люди так не деградировали, но уже близки к этому. В денежном обороте подземки крутятся не крышечки из-под Nuka-Cola, как в Fallout, а патроны, что уже говорит о многом. В романе «Метро 2033» мать за деньги сдавала своего сына педофилам, а в одном из самых запоминающихся эпизодов Last Light — сцене побега из лагеря фашистов — нам сначала демонстрируют то, как фрицы убивают пленника за малейшее несоответствие пропорциям арийца (они буквально измеряют череп бедняги линейкой, сверяя с золотым стандартом, — чем не френология?), а затем шокируют обилием трупов в газовой камере. Что тут сказать — декаданс!

⁂ ⁂ ⁂

«Метро 2033» едва ли претендует на оригинальность — все-таки в основу произведения заложена привычная структура и архетипы, — но ни книжной, ни игровой вселенной это не нужно. Главное, что Глуховский сумел создать мир, за жизнью которого интересно наблюдать, а у 4A Games получилось достойно запечатлеть его в интерактивном формате. ⁂

Обложка оригинальной книги обещала свет в конце туннеля, но, судя по просочившейся в Сеть информации, в «Метро 2035» жизнь обитателей подземки легче не станет.

Несмотря на общую поверхностность, I Am Alive рисовала весьма убедительную картину будущего. Вот уж где действительно Дикий Запад.

ЖАНР
Action, Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
Dontnod Entertainment
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
remembermegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GTS или Radeon HD 3850
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core Quad 2,7 ГГц, 4 ГБ, GeForce GTX 560 или лучше

Tous les jours je lave mon cerveau

REMEMBER ME

Ян Кузовлев

Воспоминания — ценная штука, это много раз обыгрывалось фантастами, да и сейчас тема актуальна — как в медиа, так и в реальной жизни. Редактор журнала **Esquire** Эй Джей Джейкобс поставил на себе эксперимент: приладил камеру к голове и фиксировал все происходящее с ним днями напролет.

Тебя легко поймать на лжи, все документируется, а собеседник ощущает дискомфорт, постоянно чувствуя на себе прицел объектива. Пользователей очков **Google Glass** и вовсе уже не пускают в некоторые заведения, большинство экспертов из профильной технической прессы задались вопросом этичности подобного устройства.

Логическое продолжение ситуации можно найти в одной из серий шоу **Black Mirror**, где в людей были вживлены специальные чипы, позволяющие записывать и потом воспроизводить все, что происходило с человеком.

А теперь давайте идею разовьем. Представьте, что можно не просто пережить любую ситуацию из прошлого, а выборочно изменить свою память, стереть особо неприятные эпизоды — с такими возможностями есть шанс повлиять не только на жизнь отдельно взятого человека, но и на весь мир, сделать его лучше, избавить от зла. Идея благородная, побуждения самые лучшие, но за удивительной технологией всегда будет стоять контроль и обязательная систематизация.

Город забытой романтики

2084 год встречает нас ярким Нео-Парижем, ставшим ключевым европейским городом. Он чем-то неуловимо напоминает City 17, но в то же время отличается от того Парижа, что мы знаем сегодня, несколькими, но критическими деталями. В первую очередь, один из его жителей придумал чудо-технологию управления памятью. Достаточно внедрить человеку имплант под названием Sensen (Sensation Engine), и воспоминания можно будет удалять, изменять и даже покупать новые. Во-вторых, роботы, наконец, появились не только у армии и японцев, но и повсеместно трудятся в борделях и торговых лавках на рынке.

Главная героиня Нилин работает на гигантскую корпорацию Memoreyes, которая производит импланты, продает воспоминания и в целом контролирует ситуацию на рынке. Конечно, чтобы оставаться первыми, приходится прибегать к не совсем законным средствам. Нилин и есть это средство. Она занимается промышленным шпионажем, ворует у разных людей идеи для развития тоталитарной компании. Нилин уникальна потому, что может не только красть чужие воспоминания, но и частично менять их фрагменты на лету, тем самым создавая для человека новую реальность.

Так бы девушка и работала втихомолку, если бы не случилось *нечто*, после чего героиня обнаруживает себя в Новой Бастилии. Как она тут оказалась, почему — неизвестно. У Нилин частично потеряна память, но это только начало: девушку вежливо просят пройти в кресло для окончательного удаления всех воспоминаний (точнее, перенесения в цифровом виде на специальный сервер). Делается это для того, чтобы узники не сбегали из тюрьмы. Без осознания того, кто ты и чем занимаешься, особого смысла совершать побег нет, поэтому все пленники постепенно превращаются в безэмоциональные овощи. Процедура весьма болезненная, и не каждый в состоянии ее перенести. Если все пройдет плохо, девушку положат в капсулу и выбросят в парижские трущобы.

Ситуация безвыходная, конец, кажется, неизбежен… как тут на помощь приходит внезапно вспыхнувший в голове голос, настоятельно рекомендующий бежать. Через канализацию, тайком забравшись в одну из таких капсул-гробов.

Так Нилин погружается в дивный новый мир трущоб и криминала, скрывающийся за лоском безупречной архитектуры богатых районов Парижа, где рядом с террином из криля можно из-под полы заказать воспоминания в автоматизированном терминале.

Голос в голове представляется главой сопротивления и наказывает к нему примкнуть, так как благополучие метрополии поставлено под угрозу. У удивительной технологии от компании Memoreyes есть серьезный недостаток: мало того, что, по сути,

Смысл выбрасывать трупы в гробах-капсулах, когда их все равно открывают и сваливают в кучу?

Судя по витрине магазина, в некоторые мирные модели роботов встроены огнеметы.

поведение человека можно контролировать, так еще и чип Sensen от переизбытка эмоций и посторонних воспоминаний начинает сбоить. Наступает поражение головного мозга, и пользователь может легко сойти с ума.

Бунтарка

Получив такое большое количество пугающей информации за такой короткий промежуток времени, Нилин не теряется, а символично «восстает из мертвых». Начинаются ее приключения в поисках утраченной памяти на мрачных и неприветливых задворках Нео-Парижа, где побираются агрессивные безумцы, утратившие человеческий облик от злоупотребления чужими воспоминаниями.

Remember Me не зря использует самый пошлый прием для подачи истории. Понятно, что амнезия в любой ее форме предполагает минимальную экспозицию — сюжет, таким образом, открывается как для героини, так и для игрока. Правда, из-за этого игра начинается крайне холодно и отстраненно. Нео-Париж, несмотря на всю его солнечность и яркую цветовую гамму, населяют роботы, психи и симпатизирующие Нилин члены сопротивления с ненастоящими именами. Главного фаната героини зовут Bad Request (что забавно, он хакер), а Нилин однажды придется исследовать трущобы 404, куда ее отправляет глава сопротивления Edge.

В Remember Me все кажется символичным и абстрактным, будто разработчики хотели донести свою идею вне зависимости от сеттинга и действующих лиц, а не рассказать историю про живой и самостоятельный мир. К счастью, постепенно игра разгоняется, рассказ девушки-шпионки становится более камерным и личным, а вместе с этим меняется и непосредственно отношение игрока. К Нилин прикипаешь, город кажется более живым, за его судьбу начинаешь переживать. Небоскребы, кафе-брассери, люди в необычной одежде, красивые граффити и неоновые вывески — хочется осмотреть каждый уголок Нео-Парижа, узнать все страшные тайны, скрывающиеся за светлым фасадом.

Руки помнят

К сожалению, с исследованием окружения вышел небольшой конфуз. Remember Me выполнена в приключенческом жанре, но даже ограниченного открытого мира (как, например, в **Beyond Good & Evil**) здесь нет. Никаких дополнительных квестов и побочных заданий — мы движемся только вперед по извилистому, но прямолинейному пути, иногда отвлекаясь на поиски тайников, как в **Uncharted**.

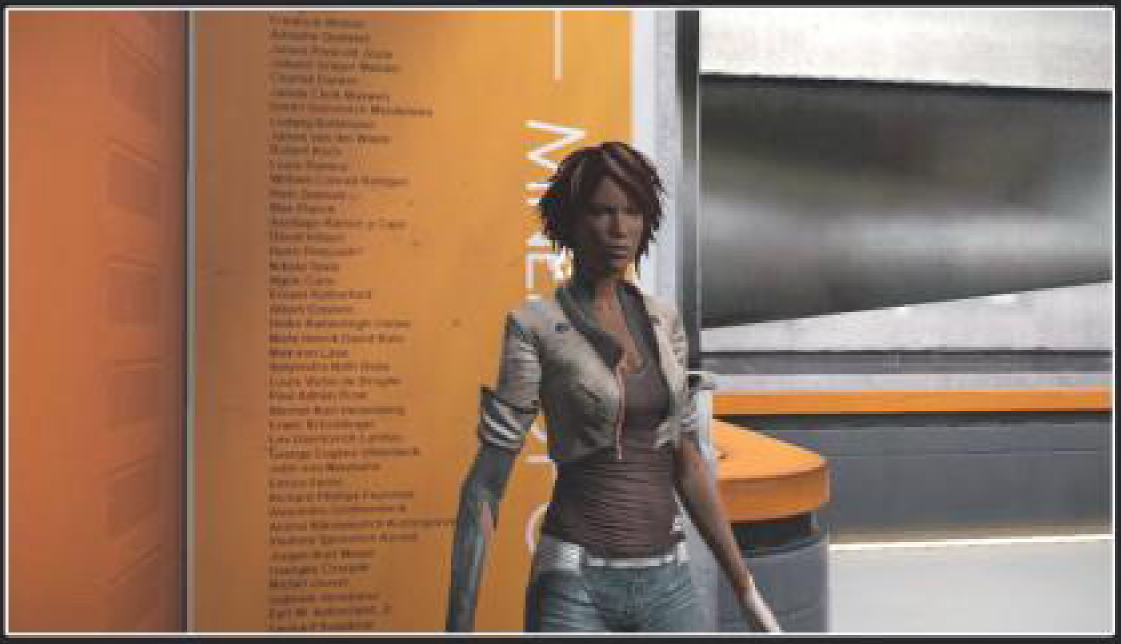
Проявлять особые акробатические таланты от Нилин не требуется, а те сцены, где героиня вынуждена куда-то карабкаться, судя по всему, сделаны только для того, чтобы с удачного ракурса продемонстрировать завораживающие пейзажи. Скажем, ползет Нилин по трубе, а игроку открывается вид на Эйфелеву башню.

Боевой системой Remember Me занимался Ёсинори Оно, известный по работе над **Street Fighter 4**. Драться предлагают просто и изящно: удар ногой, удар кулаком, кувырок. Из двух типов атак собираются нехитрые цепочки. Овладеть здешними комбо очень просто, заучивать последовательность из десяти-пятнадцати нажатий не придется.

Что любопытно, сама по себе цепочка ударов не наносит противнику урон, и для того, чтобы приемы сработали, комбинацию нужно предварительно настроить. Выглядит это примерно так же, как заряд оружия в action-RPG, только если там это какие-нибудь камни с характеристиками, то здесь в качестве усилителей выступают pressen-приемы.

У прессенов есть уникальные свойства: одни позволяют пробивать блоки, другие помогают восстанавливать здоровье прямо в бою и так далее. Таким образом, у комбинации ударов появляются эффекты: двумя мощными хуками разбиваем защиту соперника, а потом финальным апперкотом отправляем его в воздух, одновременно восполняя себе жизненные силы. Чем дальше прессен находится в последовательности, тем сильнее его действие и тем сложнее добраться до его выполнения — враги-то не дремлют.

По идее, нужно варьировать различные типы ударов в зависимости от того, с какими противниками вы деретесь, и отвлекаться на настройку прессенов в отдельном меню. Но к концу игры все комбо в вашем арсенале неизбежно сведутся к узкоспециализированным — так и эффект гораздо ощути-



Бор, Тесла, Менделеев, Холмогоров — в Memoreyes чтят память великих ученых.

Так выглядит подсознание Нилин. К слову, в одежде героини угадываются привычные элементы гардероба. Дизайнеры специально не хотели, чтобы она была одета чересчур экстравагантно.

Героиню занесло в бордель Bits (Babes in the Shell) — это прямая отсылка к киберпанк-аниме Ghost in the Shell.

От пропущенных ударов картинка покрывается рябью и начинает выдавать графические артефакты.

мее, и не нужно переживать, если цепочка ударов прервется на середине и не дойдет до конца.

Кроме того, у героини есть особо мощные спецприемы, на выполнение которых тратятся очки, зарабатываемые за счет успешных убийств врагов. У каждого суперудара своя область применения: один дает возможность взять под контроль робота и натравить на своих же союзников; второй позволяет Нилин стать невидимой и автоматически вырубить кого угодно; третий помещает на выбранного врага «логическую бомбу», которая при взрыве задевает окружающих; четвертый оглушает всех вокруг и раскрывает противников-невидимок, ну а пятый активирует режим «ярости» — какое-то время героиня дерется с утроенной силой.

Уже к середине игры каждый поединок начинает напоминать головоломку: противники нападают разношерстными комбинациями, с которыми практически невозможно разобраться без использования спецприемов. В схватке нужно постоянно расставлять приоритеты, чтобы не остаться сразу без здоровья и энергии под спецы.

Типовая ситуация. На вас нападает группа, состоящая из врага с энергощитом, двух охранников в электроброне (каждая рукопашная атака по ним обходится Нилин собственной кровью) и еще двух «обычных». Первым делом расправляемся с рядовыми бойцами, чтобы заполнить шкалу суперударов, затем используем невидимость и вырубаем мужика с энергощитом. Остается еще двое. Если без ранений не обошлось, проводим комбо на лечение, а потом применяем Logic Bomb на оставшихся врагов. Бум! Готово.

Враги не забудут

Рукопашный бой ритмичен, как в **Batman: Arkham Asylum**, да и идейно его очень напоминает, — там тоже требовалось выбивать безупречную комбинацию для того, чтобы потом одним мощным ударом уложить крепкого противника.

Сражаться интересно, но, в конечном счете, поединки приносятся в жертву сюжету. Они даже расставлены по игре весьма неравномерно. Ожидать сбалансированного, выверенного деления на сегменты акробатика/драка/кат-сцена не стоит. Возможно, оно и к лучшему: когда играешь в Remember Me, хочется делать скриншоты с интересными вывесками и архитектурой, а не снимать то, как Нилин грациозно ломает пяткой очередную челюсть.

Впрочем, порой возникают и проблемы с проработкой окружения. Где-то в середине игры вас надолго запирают в скучной комнате с движущимися платформами, а потом некоторое время заставляют бегать по безликим коридорам вслед за автоматизированным медицинским креслом. По сравнению с отвратительными, но фактурными трущобами, в которых обитают прокаженные, и богатыми районами, где продают одежду марки «Диктат», разница огромная.

Бинарные воспоминания

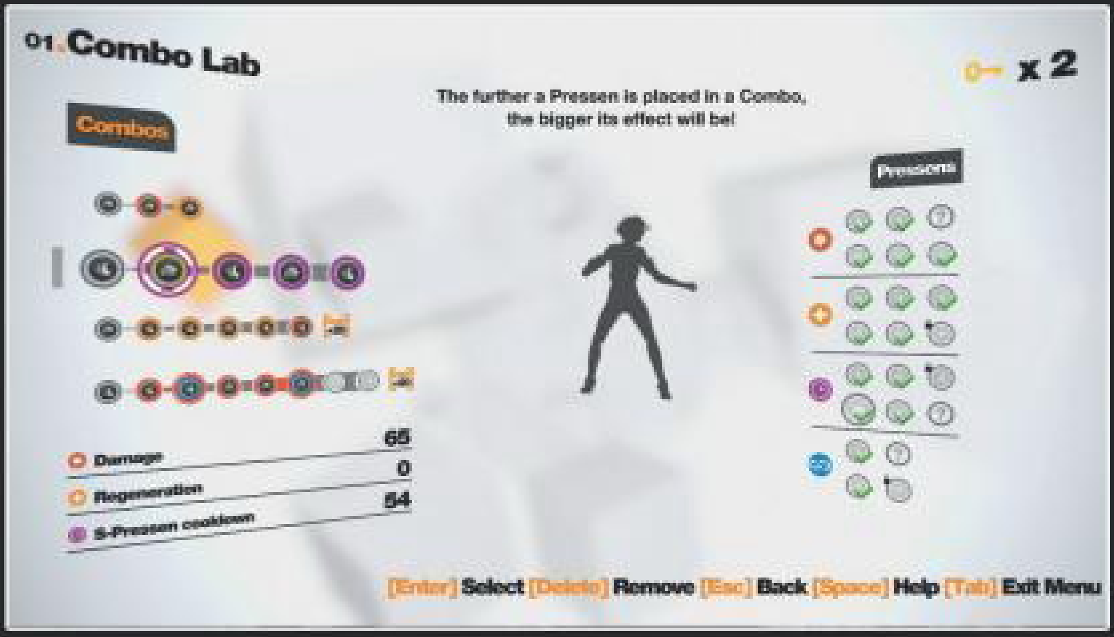
Как мы того и боялись, использование необычного навыка Нилин строго ограничено сюжетом. Напомним, девушка умеет проникать в определенные фрагменты человеческой памяти и изменять их по своему усмотрению. Предупреждаем сразу: если вы думаете, что Нилин будет бегать по Нео-Парижу и нагло подтасовывать факты всем неугодным, то ошибаетесь.

Каждое воздействие оставляет в сознании героини эмоциональный отпечаток. В перерывах между уровнями мы слушаем рассуждения Нилин, из которых выясняется, что ее пугает та власть, которой она обладает; девушке не по себе от одной мысли, что она хоть и временно, но становится едва ли не богом, повелевающим чьей-то жизнью.

В превью-материале мы уже рассказывали про женщину-наемницу Ольгу, которая охотится за Нилин. У Ольги тяжело болен муж, необходимо собрать определенную сумму денег на его лечение, поэтому она решительно хватает Нилин и приставляет ей нож к горлу, чтобы исполнить заказ. Наша героиня, естественно, паникует и непроизвольно получает доступ к сознанию Ольги.

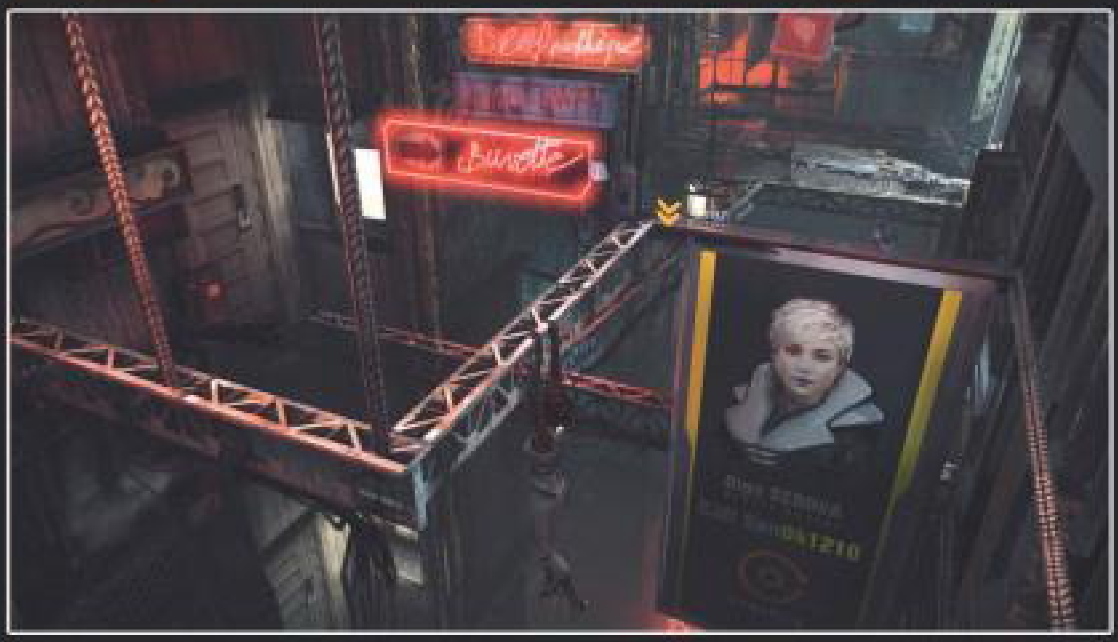
Мы узнаем, что супруг киллера страдает от неисправного модуля воспоминаний, по большому счету, находится в невыносимой агонии. Его вроде как можно спасти, но в данном случае Нилин решает убить больного —

Жаль, но по Триумфальной арке и Эйфелевой башне мы карабкаться не будем.



Если настроить и успешно провести длинное комбо, вам начислят бонусные очки, на которые приобретаются новые приемы.

В игре очень много симпатичных (и не очень) граффити, мы сбились со счета.



Охотница за головами Ольга Седова настолько смелая, что рекламирует свои услуги на билборде.

пускай наемница увидит все ужасы чудо-технологии и перестанет работать на злую корпорацию.

В воспоминаниях можно разыграть сразу несколько вариантов развития событий, но верным всегда будет только один. Пример: Нилин необходимо подстроить суицид одного важного чиновника, злоупотребляющего алкоголем. Он поругался с женой, так как она не захотела присутствовать на какой-то торжественной церемонии, а это может плохо сказаться на его имидже.

Мы видим, как чиновник сидит в кресле, глотает виски и держит в руках пистолет. Внезапно появляется его жена, начинается ссора, мужчина бросает в женщину бутылку. Супруга проклинает мужа и убегает из дома.

Повлиять на ситуацию можно по-разному. Скажем, если снять с пистолета предохранитель, то, когда чиновник бросит пушку на стол, она сработает и убьет его. Хм, не подходит. Бросим-ка бутылку на пол, пускай вместо нее чиновник во время ссоры возьмет со стола пистолет и застрелит жену. Снова неправильно: мужчина поднимается с кресла, спотыкается на бутылке и ударяется головой о журнальный столик. Ага, значит, стоит чуть отодвинуть журнальный столик и, возможно, перед этим сделать еще что-нибудь…

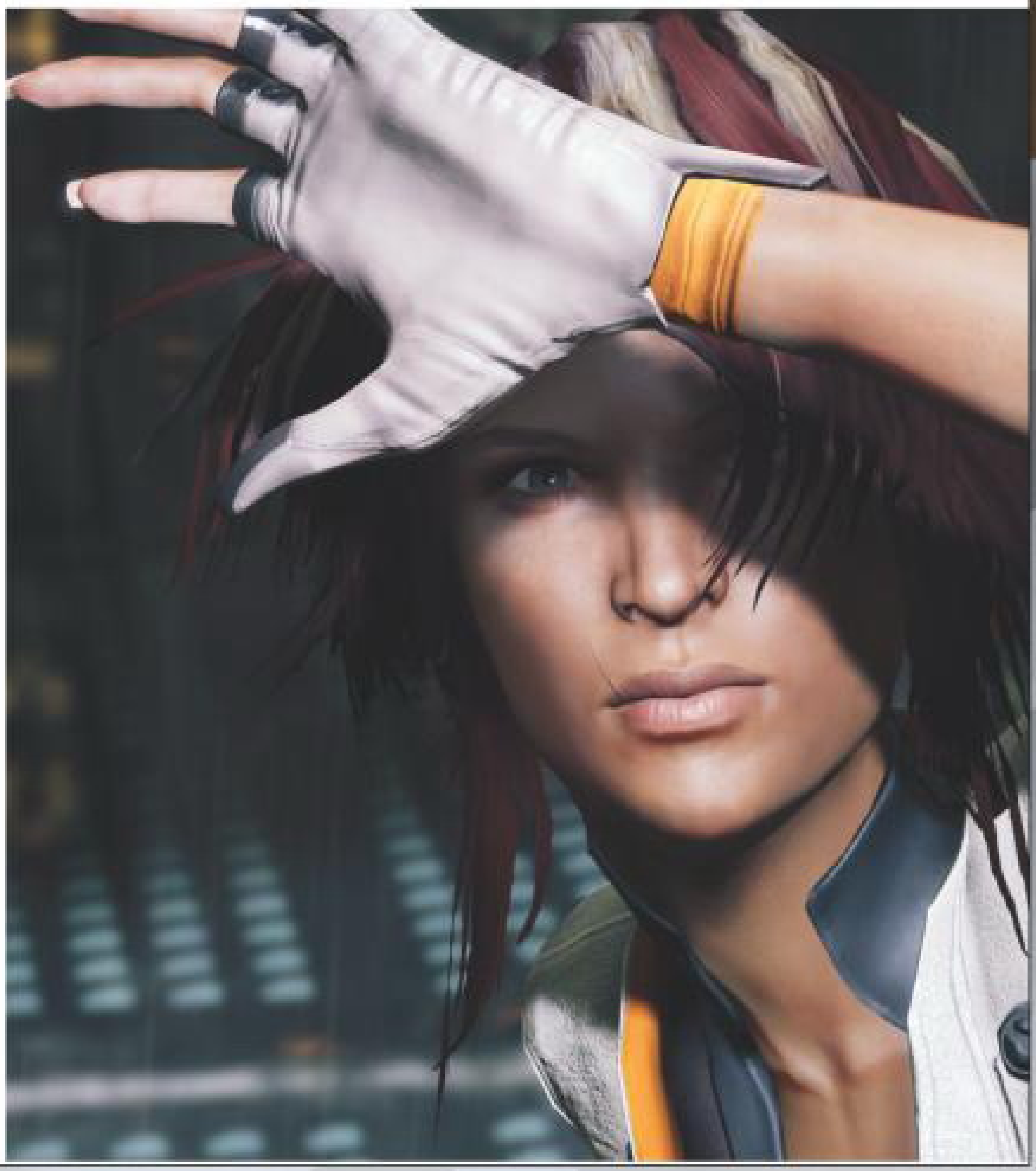
Структурно эти воспоминания представляют собой хитро срежиссированный ролик с активными объектами (те самые бутылка, столик, пистолет и т.д.), которые сначала нужно найти. В первый раз мы смотрим сцену полностью, а потом аккуратно проматываем в несколько заходов вперед и назад, пытаясь определить ключевые точки. Перематывать можно сколько угодно, манипулировать объектами — тоже. По большому счету — продвинутый пиксельхантинг, но здесь вся соль не в геймплее, а в том, чтобы не просто показать игроку потенциально тяжелые и трогательные события, но заставить его пересматривать их раз за разом. Благодаря этому эмоциональный отклик от сцены усиливается многократно.

Из прогулок в чужом сознании не стали делать квест наподобие **Ghost Trick: Phantom Detective**, здесь механика используется скорее как мощное художественное средство (на котором, к слову, полностью выстроен популярный фильм «**Эффект бабочки**»). Обойдемся без спойлеров, но ближе к концу прием с перемоткой воспоминаний предстает перед нами совершенно с другой стороны.

■ ■ ■

Забавно, но в игре про девушку, манипулирующую воспоминаниями, у самой героини нет никакой возможности вести себя так, как ей (то есть вам) того хочется. Это играет на руку Remember Me и делает повествование цельным и законченным. Игра сама по себе является эстетически красивым проектом со своим внутренним стилем, строгой цветовой палитрой и творческим видением, где неравномерное использование механик обусловлено повествованием. Париж 2084 года кажется настоящим, в такое будущее поверить проще, чем, например, в вариант развития событий из **Deus Ex: Human Revolution**.

Remember Me поднимает проблемы трансгуманизма, демократии, права на частную жизнь и ряд вопросов помельче, а потом сама же на них отвечает. Это игра, в которой важнее всего история, а не геймплей, причем история содержит несколько смысловых уровней и рассказывается с применением любопытных выразительных средств. Если вы, как и мы, соскучились по небанальным взрослым играм с интересной проблематикой, то на вашей улице наступил самый настоящий праздник. Не пропустите! ■



Реиграбельность	■
Классный сюжет	■
Оригинальность	■
Легко освоить	■

Дождались?

Умная и стильная приключенческая игра в проработанном научно-фантастическом сеттинге. Париж 2084 года пленяет.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8.5

«Отлично»

ЖАНР
Survival Horror
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Capcom
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3, 3DS
САЙТ ИГРЫ
residentevil.com/revelations

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,7 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЯН КУЗОВЛЕВ

КОШМАР В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

RESIDENT EVIL REVELATIONS HD

Есть небольшой шанс, что вы уже давным-давно прошли **Resident Evil: Revelations**, — игра вышла на 3DS еще год назад. Для всех остальных **Capcom** приготовила подарок только сейчас, портировав Revelations на домашние консоли и PC.

Рассчитана игра явно на ту аудиторию, которая по какой-то причине осталась разочарованной в недавнем **Resident Evil 6**. Основная претензия к серии заключается в том, что она постепенно отступает от идей жанра survival horror. Разработчики под руководством геймдизайнера Масатика Кавата стали экспериментировать с популярными механиками в ущерб первоосновам. Напомним, что изначально смысл Resident Evil был в том, чтобы всегда держать игрока на грани, сталкивая с монстрами в маленьких комнатах, при этом выдавая патроны и аптечки строго порционно. Так, чтобы на последнем дыхании и с полупустым магазином нервно прикидывать, стоит ли пробираться через полный бешеных собак холл или нет?

Revelations в данном случае выступает некоторым гибридом: о возвращении к «тем самым Resident Evil» не может быть и речи, тем более что за игрой стоит Кавата-сан, а не Синдзи Миками, но отчаиваться не стоит — передать настроение канонических выпусков ей все-таки удалось.

Меньше — не значит лучше

Не в последнюю очередь это связано с выбором сеттинга, продиктованным ограничениями изначальной платформы: в игре очень мало открытых пространств, герои почти все время проводят в тесных каютах и узких коридорах корабля «Королева Зенобия». Этот шикарный круизный лайнер, предположительно, связан с крупномасштабным биологическим терактом, и, по данным разведки, где-то на судне держат Криса Редфилда.

Жилые отсеки корабля больше напоминают старинный особняк, и совпадение не случайно — «Зенобия» была сделана по чертежам Джорджа Тревора, архитектора поместья Спенсера из оригинального Resident Evil. Лайнер в своем нынешнем виде — своего рода гробница, сосредоточение подгнившей роскоши. В каютах развешаны мрачные картины, в обеденном зале пассажиры так и не успели притронуться к еде, а в радиорубке кто-то устроил бойню... Ужас!

Морской дьявол

На спасение коллеги отправляются Джилл Валентайн вместе с Паркером Лучиани. Если первую мы знаем по предыдущим играм, то Паркер — совершенно новый персонаж, обаятельный полноватый итальянец с приятным акцентом.

Хотя внутри корабль и похож на особняк из самой первой части, населяют его не зомби, а жертвы совершенно нового вируса, который превращает людей в бледных аморфных мутантов. У них скользкая кожа, тело деформировано. Движения скованы, существа постоянно дергаются, норовят схватить персонажа и присосаться к нему, словно пиявка.

Противники не работают сообща, предпочитая бездумно преследовать героя, что, впрочем, не делает их менее опасными: бежать ввиду отсутствия свободного пространства чаще всего некуда, а привычная тактика «выстрели в колено, а потом ударь со всей силы» срабатывает редко. Впрочем, пальба по ногам все-таки имеет смысл: чудовища теряют равновесие, начинают медленнее двигаться. Главное — не потратить разом все боеприпасы.

Отчасти проблема нехватки патронов решается использованием сканера — героев снабдили чудо-устройством для изучения новой биологической угрозы, которое также прекрасно находит разные полезные предметы. Обоймы и медикаменты редко лежат на виду, поэтому приходится «просвечивать» каждую комнату.

При помощи гаджета можно еще и сканировать монстров, как в **Metroid Prime**. Отличие в том, что в игре Nintendo о существах выводилась полезная информация, а в Revelations за изучение бестиария дают целебные растения.

К слову, система лечения немного изменилась — одновременно с собой можно носить до пяти «аптечек», а заняться творческим оформлением багажа, как в четвертой части, не дают: персонаж в состоянии таскать до трех видов

Вырезанная сцена из фильма «Пираньи 3D».

Один из самых опасных монстров в игре: крепкий, вооружен костяной циркулярной пилой и расставляет капканы.

оружия, но их размер, хм, значения не имеет.

Прокачку пушек за валюту у подозрительных торговцев тоже упразднили. Хотите увеличенную скорость стрельбы и убойную силу? Обследуйте корабль миллиметр за миллиметром в поисках соответствующих апгрейдов.

В следующей серии

С портативным происхождением игры связана еще одна условность: Revelations структурно поделена на главы, которые, в свою очередь, разбиты на несколько эпизодов, а между этапами в сериальной манере рассказывают краткое содержание предыдущей главы. Понятно, что все это сделано для обеспечения принципа сессионности, но видеть такое в Resident Evil немного странно.

Уровни здесь не столь длинные, как в **Alan Wake**, поэтому подход кажется... издевательским, что ли. Будто разработчики считают, что у вас слишком короткая память и воспринимать что-то длиннее музыкального клипа вы не в состоянии.

Другая проблема связана с тем, что повествование часто прерывается на флэшбеки и небольшие сцены за других персонажей. Поначалу идея выглядит уместной, но провалы в чужое сознание выполнены не так здорово, как того хотелось бы. Представьте, что вы этаж за этажом, отсек за отсеком увлеченно исследуете интерьеры монументального судна, раскрываете все больше тайн, как тут вас насильно заставляют отвлечься на отстрел одинаковых чудовищ в офисном помещении. Несколько раз подряд.

Зато следить за приключениями Джилл и Паркера действительно интересно, даже несмотря на то, что уже к середине игры легко угадываются все дальнейшие сюжетные повороты. Герои, правда, соображают гораздо медленнее, предпочитая разговорам по делу обмен шуточками. Диалоги местами слишком легкомысленные («В этой пещере слишком холодно!» — «В следующий раз не забудь надеть термобелье!»), а буйная японская фантазия позволила втиснуть в игру персонажей с очень экстравагантными костюмами и прическами. Напарница Криса Редфилда Джессика, например, носит обтягивающий водолазный костюм, оголяющий правую ногу (колкость в адрес платья Анджелины Джоли на церемонии вручения «Оскара»?). Для концептуального модного показа подойдет, но в философию организации по борьбе с биотерроризмом такой наряд немного не вписывается. С другой стороны, воспринимать сюжет Resident Evil с серьезным лицом — огромная глупость, поэтому видеть в сценарии самоиронию иногда даже приятно.

Визуализируй свой страх

Расстраивает другое. У HD-переиздания проблемы с картинкой: если модели персонажей вполне аккуратны, а монстры, кажется, стали еще страшнее, то окружение выглядит весьма и весьма бедно (при этом уровни почему-то могут подгружаться мучительно долго). Кроме графики, Capcom не стали что-либо менять в основной кампании, разве только добавили скучного противника Wall Blister. Это такой аналог барнаклов из **Half-Life** — подобие улитки с непробиваемым панцирем, которая сидит на стенах и потолке. Чаще всего они не реагируют на внешние раздражители и мирно спят, но могут ожить и резко напасть на персонажа.

Классический режим Mercenaries (убийство волн врагов на время), который распространялся для 3DS на отдельном картридже, в комплект с игрой включать не стали. Надеемся, что его хотя бы выпустят в виде DLC.

Зато появился новый режим прохождения — Raid. Вы выбираете себе персонажа (для HD-версии добавили двух новых, в том числе и спецназовца Ханка), приобретаете ему на внутриигровую валюту оружие, выбираете эпизод и отправляетесь убивать чудовищ. Особенность в том, что в этом режиме герои растут в уровнях и различаются по характеристикам (скажем, Джилл быстрее перезаряжает пистолет, а Паркер больно бьет вблизи).

Та же история с монстрами. У них над головой появляется полоска здоровья, некоторые приобретают новые способности: один становится невероятно быстрым, другой увеличивается в размерах и получает непробиваемый панцирь и т.д. Этапы можно перепроходить, чтобы, скажем, подкачаться перед боссом, да и чем выше уровень героя, тем шире ассортимент в магазине.

Со стороны монстров идет постоянное давление на игрока (или игроков — Raid можно проходить с товарищем), переводить дух просто некогда; режим позволяет во всей красе оценить, насколько опасными могут быть мутанты и что такое настоящая нехватка боеприпасов.

Для хардкорщиков в переиздании ввели дополнительный уровень сложности, в котором чудовища не просто очень сильные, но и появляются каждый раз в произвольном порядке. Если раньше можно было запомнить примерное расположение противников и выработать определенную тактику, то здесь на угрозы приходится реагировать по мере возникновения.

■■■

Resident Evil: Revelations получилась не такой зрелищной, как пятая или шестая часть, — здесь никого не преследуют зараженные на мотоциклах, а люди не трансформируются в биодинозавров и обратно. Это увлекательное камерное приключение в духе старых игр серии, которое ни в коем случае не нужно воспринимать как побочное и недостойное внимания только потому, что оно изначально вышло на портативной консоли. Если вы истосковались по хорошим survival horror, обязательно ознакомьтесь. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Resident Evil: Revelations куда ближе к каноническим играм серии, чем к последним номерным частям. Это довольно убедительный survival horror, в котором интересно как исследовать окружение, так и драться. Теперь — и на большом экране.

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

РЕЙТИНГ 8,0 «Отлично»

Жанр
Action, RPG, MMO
Издатель/разработчик
Trion Worlds
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
defiance.com/en

Роман Латыпов

Не только играй, но и смотри

DEFIANCE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8600 или Radeon HD 2900

Желательно: Core i5 2,4 ГГц, 4 ГБ, GeForce 250 GTS или Radeon HD 4750

Defiance получилась из сотрудничества **Trion Worlds** (авторов в меру успешной MMORPG **Rift**) и американского телеканала **Syfy**. Первые сделали онлайновый шутер, вторые — сериал. Это отразилось в слогане: «Watch the show. Play the game. Change the world». Но фраза «Смотри шоу» неспроста идет первой. Изначально нам обещали полномасштабный MMO-боевик с открытым и постоянно изменяющимся миром, погодой, влияющей на ход игры, тысячами персонажей на одной карте и, что самое любопытное, интерактивную синергию с сериалом — предполагалось, что события телешоу будут влиять на развитие онлайнового мира и наоборот. Пока же ничем из этого даже не пахнет.

Можно у вас тут приземлиться?

Однажды на Землю прибыли пришельцы-вотаны, искавшие новый дом. Переговоры с людьми привели к войне, затянувшейся на долгие семь лет, но в итоге обе стороны пошли на мировую и стали вместе жить на Земле, случайно терраформированной инопланетянами.

Воображение сразу дорисовывает эпичный пролог с красивейшими сценами и соответствующей музыкой, не так ли? На деле же всю вводную подали в пяти абстрактных предложениях, из которых ничего не понятно, — включайте воображение или посмотрите сериал, где все наглядно объясняют.

Впрочем, тонкости предыстории в онлайновой Defiance волнуют мало: впервые прочитав те пять строчек, вы забудете о них уже спустя пару минут. Действие игры происходит в одном с телесериалом мире, но в совершенно другом месте. Шоу рассказывает про быт в послевоенном обществе, где инопланетянам приходится терпеть присутствие людей (и наоборот), а игра… хм… это такой постапокалиптический боевик с машинками и авантюрами.

Мы выступаем на стороне искателей ковчегов (archunters), чья работа — рыскать по свету в поисках сошедших с орбиты обломков вотанских кораблей и разбирать их на ценный лом. Дело это прибыльное, но конкурентов хватает, так что попутно мы подрабатываем на капризного ученого Карла вон Баха, которому захотелось вернуть Землю к первозданному виду и прослыть на весь свет героем. Собственно, основной сюжет крутится именно вокруг вон Баха. Про историю мира можно вообще забыть, главное ведь — приключения!

На просторах игры разбросаны вот такие аудиодневники, позволяющие хоть как-то ознакомиться с историей мира.

Местная Лиара Т'Сони. Мозговитая, любит изучать пришельцев и даже одевается в похожем стиле.

Помните в Borderlands 2 врагов, которые медленно надвигались на вас, прикрываясь здоровенными щитами? Встречайте!

Иногда перестрелки разбавляют уникальным оружием — например, миниганом или такой вот перчаткой для раздачи тумаков.

Как трудно быть наемником

Ботаны — это не одна раса, а целых семь непохожих друг на друга народов — среди них есть аристократы-каститианцы, воинственные ирасиенты, яйцеголовые индогены, волосатые сенсоты и прочие, и прочие. Играть же дают только за людей и ирасиентов, отличных друг от друга одной лишь внешностью.

Классов тут четыре. Правда, между ними тоже нет никакой разницы — отличается только стартовый комплект декоративной одежки и вооружения, но и то, и другое очень скоро можно поменять. Умения персонажа к классу никак не привязаны, и их всего четыре: увеличение урона, сверхскорость, невидимость и отвлекающая голограмма наподобие той, что была у Зеро в **Borderlands 2**. Одно из этих умений мы выбираем в самом начале, а потом, если не понравится или надоест, его можно заменить другим. Каждое умение усиливается рядом пассивных талантов, но ничего интересного среди них нет: плюс к урону при стрельбе вприсядку, увеличенная скорость перезарядки и т.д.

Вместо уровней здесь так называемый EGO-рейтинг. За выполнение миссий он повышается сразу на десять единиц, за многократное убийство монстров и открытие достижений — на единичку. Рейтинг влияет на мощность добываемого вооружения, плюс за каждые сколько-то единиц экспы позволяют слегка улучшить изученное умение. Но на самом деле прокачка мало на что влияет: будь вы хоть десятого EGO-уровня, хоть пятисотого, мутанты из стартовой локации унизят вас с примерно одинаковым успехом. Выходит, польза от этого рейтинга — разве что показать, как долго мы играем.

Borderlands

Defiance многое заимствует у Borderlands. Тут очень характерная ролевая система (одно руководящее умение плюс гора пассивных навыков), набор экипировки (две ячейки под вооружение, еще одна под щит и одна для гранаты) и море оружия с разными эффектами от стрельбы. На оружии Defiance делает особый акцент, — здесь нужно много стрелять. Очень много.

И это скоро утомляет. Враги лезут отовсюду: из дверей, будто нарочно прибитых к каждой стене, из бездонных грузовиков на дороге или прямо из-под земли. Спасения от завуалированного респауна нет нигде; в любой момент может прилететь, например, вертолет с вражеской десантурой и, похоже, черной дырой внутри, из которой материализуется нескончаемый поток солдат.

У врагов есть уязвимые места, в которые надо стараться попасть, — такое почти не встречается в онлайновых играх, но в случае Defiance система повреждений достаточно сомнительное достижение. Нужно лишь палить в голову или в подсвеченные части тела.

Противники тут не сказать чтобы смекалистые (всегда, не прячась, несутся на игрока по

Во время «аркфоллов» происходят одни из лучших моментов игры, когда становится наглядно видно, что в мире Defiance обитает больше пяти человек.

Знакомьтесь, наш «маунт». Он не летает, зато адекватно воспринимает рельеф и на нем можно давить врагов. Каждый транспорт имеет свои характеристики: прочность, скорость и наносимый урон. Если верить данным, этот «Додж» — самый быстрый в игре.

кратчайшему маршруту), но даже если вы погибли под напором пушечного мяса, то ничего страшного. Один раз можно воскреснуть прямо на месте, а дальше — платим символический штраф и поднимаемся в двух метрах от поля боя.

Собственно, к таким вот стычкам с толпами сводится добрая часть сюжетной кампании. Если Borderlands была как минимум смешной, то Defiance нарочито серьезная. Нелепость усугубляется тем, что в игре нет ни одного оригинального персонажа или сюжетного хода.

Rage

Кроме основной квестовой линии на пятнадцать-двадцать часов, в Defiance есть много побочных заданий. Второстепенные миссии не особо вдохновляют — это те же занудные перестрелки с респауном, от которых начинает воротить уже после второго-третьего раза. Довольно часто попадаются «спонтанные» квесты на манер **Guild Wars 2**: вот в заброшенном форте мутанты заперли отряд товарищей, вот дорогу перекрыл конвой с заложниками, а вот в канаве валяется раненый. Но стоит снизойти до кого-то из них, как начинается все та же нудная культурная программа, используемая в остальных заданиях, и желание помогать сразу пропадает.

Карта в Defiance немаленькая и целиком изрыта дорогами, так что без машины здесь никуда, и потому вам практически сразу выдают транспортное средство. Сначала квадроцикл, а позже можно будет купить какой-нибудь Dodge Charger (странно, но апокалипсис пережили только «Доджи»). Кататься в Defiance приятно, и гонки сюда напрашивались сами собой. Загвоздка в том, что соревноваться можно только с таблицей рекордов, потолкаться с другими гонщиками в общем заезде — никак.

Главное развлечение в Defiance, не считая сюжета, — так называемые arkfalls. Они напоминают разломы из Rift, но в куда большем масштабе. Со стороны процесс напоминает громадный слет любителей отдохнуть на природе: шумная компания съезжается к упавшему с неба обломку корабля, рядом с которым копошатся полчища инопланетных жуков или мутантов. Пошумели, постреляли, помусорили — и поехали дальше. В награду каждый получает какое-нибудь снаряжение, немного опыта и денег.

Участвовать в борьбе за космический лом невероятно весело, но тактики в штурме обломков нет никакой: участников обычно тучи, так что для победы достаточно просто стрелять, а куда и в кого — не важно.

PvP довольно любопытен. Есть быстрые deathmatch, но самое интересное — захват контрольных точек в режиме Shadow War. Эти сражения происходят на основной карте с участием примерно сотни игроков. Поначалу сущий бардак (все друг друга давят и путают своих с чужими), но потом привыкаешь и режим затягивает. Если бы не доминирование невидимок с дробовиками (подошли, раскрылись, выстрелили в упор, пошли дальше), в Shadow War можно было бы надолго задержаться.

■■■

Впрочем, баланс PvP легко поправить патчами, а вот остальное так просто не изменить. Главная проблема Defiance в том, что она в принципе не работает как MMO. Теневая война и «аркфоллы» — единственные места, где чувствуется *массовость*. Остальное время мы играем в однопользовательский боевик, где время от времени мимо пробегают другие игроки. Даже устроить кооператив с товарищем здесь неудобно, нельзя просто так взять и поделиться с ним квестом или помочь в сюжетном бою — миссии почти всегда выполняются в отдельных инстансах.

Напоследок расскажем о главной «особенности» Defiance — взаимодействии игры и сериала. Первый сезон уже отснят и транслируется по телевидению, то есть как минимум полгода игра никак не сможет повлиять на шоу. Конечно, можно и подождать, только вот до сих пор не понятно, каким образом игроки смогут изменить ход сериала: все, что есть в игре сейчас — это линейный сюжет и кое-какое PvP. Тем более что все происходит в трех тысячах километров западнее от мест событий ТВ-шоу.

Сейчас сериал намного интереснее одноименной онлайновой игры. Хотя бы потому, что в нем есть что-то, помимо стрельбы и неуемных клише. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

В Defiance только одна новая идея — связь игры и сериала, — да и та пока не работает, а все остальное позаимствовано откуда ни попадя. Разломы из Rift, доска рекордов из DC Universe, а все остальное — из Borderlands. Лучше посмотрите первые эпизоды шоу.

Геймплей ★★★★★★☆☆☆☆	6
Графика ★★★★★★☆☆☆☆	6
Звук и музыка ★★★★★☆☆☆☆☆	5
Интерфейс и управление ★★★★★☆☆☆☆☆	5

РЕЙТИНГ

5,5

«Средне»

Жанр
Тактика с элементами RPG
Издатель
Nintendo
Разработчик
Intelligent Systems3
Платформа
3DS

Атлант расправил плечи

Геворг Акопян

Сайт игры
nintendo.ru/-/Nintendo-3DS/Fire-Emblem-Awakening-725039.html

Игры серии **Fire Emblem** пользуются в России примерно той же популярностью, что и консоли **Nintendo**, на которых они эксклюзивно выходят вот уже почти двадцать пять лет. Точнее, даже меньшей. Дело в том, что, несмотря на богатую историю, сериал выбрался за пределы Японии лишь в 2003 году на седьмой по счету игре, которую в Северной Америке выпустили без подзаголовка — просто Fire Emblem (как видите, подобные трюки в игровой индустрии стали практиковать не сегодня и даже не вчера).

До недавнего времени седьмая часть была самой высокооцененной игрой сериала — во многом потому, что это отменная тактическая стратегия, — но важную роль сыграл как фактор новизны для западных игроков, так и то, что разработчики впервые задумались о новичках, озаботившись плавным нарастанием сложности. Последний (и, судя по данным ***gamerankings.com***, общепризнанно лучший) на сегодня выпуск серии, Awakening, продолжает идеи десятилетней давности: игра стала еще дружелюбнее к пользователю и представила новую механику, серьезно освежившую привычный геймплей.

Хромированный герой

Прежде всего, Awakening — это породистая японская тактика. Есть большое поле боя, разбитое на клеточки, на котором сталкиваются две армии, ваша и вражеская. Каждый солдат занимает отдельное место, причем как в прямом, так и в переносном смысле: здесь нет безликих лучников, копейщиков и магов, все персонажи — личности с уникальной внешностью и характерами.

Вот Фредерик, заместитель принца Хрома в организации «Пастухи» (они причисляют себя к дружинникам, хотя на самом деле это полноценный рыцарский орден), а по сути — его личный телохранитель. Вот Вайк — устрашающий с виду, но добродушный здоровяк-блондин, предпочитающий любому оружию свой большой топор. Вот Сумия — невероятно смелая воительница на пегасе, безутешно влюбленная в Хрома, а оттого вечно попадающая в неудобные ситуации.

Игрок выступает в роли потерявшего память незнакомца, которого случайно обнаруживает королевская семья.

История каждого персонажа более-менее раскрывается в основном сюжете, но можно узнать о действующих лицах гораздо больше благодаря любопытной системе отношений. Сражаясь плечом к плечу (т.е. стоя на соседних клеточках), герои временно повышают характеристики друг друга (плюс десять к удару, плюс пять к вероятности уклонения от вражеской атаки и т.д.). Двух солдат даже позволяется в любой момент объединить в группу, и они будут действовать как одна боевая единица. Но и это еще не все. Перед сражением можно вести задушевные беседы, таким образом вы открываете для себя новые факты из биографии героев, укрепляете их дружбу (отряд из двух персонажей с развитыми отношениями — настоящая машина смерти, действует в несколько раз эффективнее любого юнита), которая имеет шансы перерасти во что-то большее… Герои противоположного пола могут пожениться и родить ребенка, который тут же взрослеет (временные парадоксы всегда находили место в Fire Emblem) и по вашему желанию присоединяется к армии.

Доступных бойцов так много, что голова идет кругом. По мере развития сюжета постоянно появляются новые персонажи, к тому же во время выполнения второстепенных квестов кто-нибудь может напроситься под ваше командование. Скажем, если вызволить маму деревен-

CGI-ролики просто потрясающи. Жалко, их не так много.

В «стратегическом» режиме игра выглядит весьма и весьма посредственно: неаккуратные спрайтовые герои кажутся чужеродными на трехмерном поле. Зато во время сюжетных роликов и боев приятная анимация и 3D-эффект вытягивают игру на довольно высокий для платформы уровень.

Завязка банальна, зато внешность героя можно задать по своему усмотрению.

ского пастуха из рук бандитов, он станет умолять взять его в отряд, чтобы в будущем стать пастухом уже совсем другого калибра и бороться со злом.

Реинкарнация

Fire Emblem всегда была знаменита не только редкой проработкой персонажей, но и тем, что их смерть в бою имела перманентный характер: погибнув, герой навсегда покидал ваш отряд. Он мог появляться в сюжетно-важных роликах, но использовать его в сражениях уже было нельзя.

Впрочем, существовал один способ вернуть воина к жизни, правда, не совсем честный: нужно было перезагрузить консоль и начать миссию сначала. Многие так и поступали — слишком уж сильно успеваешь прикипеть к своим героям за время прохождения, — но сам факт того, что логика игры не прощала поражений (да и перезагружать приставку лишний раз, надо сказать, удовольствие малоприятное), заставлял действовать с утроенной осторожностью.

В Awakening наряду с классическим хардкорным режимом дебютировал казуальный. Здесь погибшие во время боя воины вновь возвращаются в армию после его завершения, хотя смерть вашего героя (а также членов королевской семьи или критически важного в конкретный момент персонажа) обозначает моментальный game over.

Тактика

У каждого воина есть свои сильные и слабые стороны. Всадники на пегасах (и других летающих маунтах) могут далеко перемещаться и сражаться в воздухе, но уязвимы для стрел и заклинаний; в свою очередь, лучники и маги могут палить по врагам на расстоянии, но в ближнем бою практически бессильны. Копейщики эффективны против мечников, мечники — против воинов с топорами, воины с топорами — против копейщиков. Прибавьте к этому широкий ассортимент оружия и заклинаний, более сорока классов, обилие разнообразных скиллов (позволяется использовать до пяти активных за раз), особенности местности, систему отношений, возможность захватывать башни и объединять героев в отряды — и вы поймете, какая фантастическая глубина открывается на поле боя.

Конечно, если играть на Normal и с бессмертными героями, можно особо не заморачиваться ни с инвентарем, ни с тасованием скиллов, ни с укреплением дружбы между персонажами — достаточно не совершать совсем уж глупых поступков (скажем, пустить на передний край атаки принца Хрома или не взять с собой лекаря). А вот в режиме Classic на уровне сложности «Lunatic Plus» Awakening превращается в такой хардкор, что от напряжения боишься вдавить кнопки консоли в корпус. Приходится сравнивать цены на идентичные товары в разных магазинах, не гнушаться сторонних квестов и очень тщательно подбирать партию. При всем при этом нужно быть очень аккуратным: любая ошибка может стоить ветерана, в развитие которого вы вложили кучу времени и сил.

■■■

Геймплей — не единственное достоинство Fire Emblem. Несмотря на то, что большинство игр серии рассказывает свои собственные истории, которые к тому же разворачиваются на отдельных континентах-вселенных, их все объединяет общая стилистика и фольклор.

Awakening — это размашистое, эпичное приключение с принцами и принцессами, злыми колдунами и ведьмами, благородными рыцарями и мерзкими разбойниками. С походами, обоpонами замков, спасением заложников, поиском могущественных артефактов, умилительными историями любви, верными друзьями, предательством и простыми, невымученными шутками. Мы опять рискуем остаться непонятыми, но все же скажем — так умеют единицы, и в Nintendo, пожалуй, лучше других могут быть искренними, не ударяясь при этом в пошловатую банальность.

Да, подобные истории вы слышали миллион раз до этого и услышите еще миллион раз после, архетипы героев обыденны, сюжетная логика порой страдает, — но это тот случай, когда все это уместно. Условности в японских ролевых играх — явление обычное, их подмечаешь подсознательно и тут же выбрасываешь из головы, так как качество исполнения и, если хотите, любовь, с которой сделана Awakening, перевешивают любые минусы. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Самый доступный на сегодняшний день выпуск Fire Emblem. Awakening — это отличная тактическая стратегия с парой уникальных особенностей. Ради игры такого уровня незазорно купить 3DS, благо после прохождения простаивать она не будет — на платформе есть куча других замечательных проектов.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

Тактика по-японски

Если вам понравилась Awakening, обязательно ознакомьтесь с этими сериями

Ян Кузовлев

I. Final Fantasy Tactics

На вопрос «Какую тактическую jRPG мне выбрать?» вам с вероятностью в 90% первым делом посоветуют Final Fantasy Tactics. Посоветуем и мы: в ней есть серьезная история про гражданскую войну, предательства и религию, а сам тактический геймплей считается одним из лучших в жанре.

Несмотря на это, подходить к Final Fantasy Tactics следует с некоторой осторожностью. Здесь крайне высокий порог вхождения, и уже на третьем сюжетном задании она заставит вас сначала завыть, а потом сесть и внимательно разобраться в механике игры.

Дело в том, что у каждого вашего персонажа есть профессия, в рамках которой можно постепенно осваивать разные навыки. Ответственность за выбор этих профессий, а также за общий вектор развития команды целиком и полностью лежит на игроке. Фактически вам дают инструмент и объясняют правила, после чего вы можете экспериментировать как угодно: никто не мешает собрать отряд из магов и устроить противнику локальный армагеддон. Или, скажем, задействовать колдуна-математика, который отличается от остальных волшебников тем, что его заклинания выбирают цели в зависимости от разных факторов — географической высоты, на которой располагается жертва, левела и т.д.

Ближайший ПК-ориентир — Baldur's Gate, где D&D-система поощряла одновременно творческий подход к решению задач и стратегическое мышление.

II. Disgaea

Игры серии предлагают большие тактические возможности и бесконечный гринд: уровень ваших бойцов может достигать отметки в 9999, причем счетчик можно сбросить несколько раз, чтобы начать прокачку заново, но уже с улучшенными характеристиками.

Но совершенствуются в Disgaea не только персонажи. Чтобы усилить какой-нибудь предмет, нужно познать его сущность — буквально *отправиться внутрь вещи* и проходить раз за разом произвольно генерируемые уровни (на вид, к слову, совершенно обычные). Чем глубже погрузитесь в предмет, тем выше станут его характеристики.

В оригинальной Disgaea мы играем за правителя преисподней, который обязан каждый свой чих согласовывать с правительством. Захотели новое оружие и пару квестов? Необходимо идти на поклон к властвующей партии и просить обновить ассортимент в магазинах и дать какие-нибудь интересные задания, а если откажут, можно попытаться добиться своего взяткой или применить силу.

Вы наверняка подумали, что Disgaea — серия про бесконечный гринд и политику, но это не так. Среди подборки она самая легкомысленная. Например, души грешников в Disgaea перерождаются в неуклюжих и взрывоопасных пингвинов Prinny, а самым главным деликатесом в преисподней является пудинг.

III. Advance Wars

Advance Wars — это тактика без ролевых элементов и комплексной прокачки, да и особой японской магии здесь нет: на выдуманном континенте ведут боевые действия выдуманные страны, в которых угадываются США, Германия, Япония и Россия. В ход идут самолеты, танки, корабли, пехота, а командуют силами харизматичные полководцы.

Командирам в AW уделяется пристальное внимание, потому что от них зависят глобальные характеристики ваших сил и набор возможностей, которые могут переломить ход сражения. Избалованный молодой человек Колин усиливает свои не самые искусные войска пропорционально средствам в казне (и иногда стремительно ломает этим игру), его коллега Грит, не снимающий пальто и ковбойскую шляпу, является поклонником артиллерии, а похожий на Санта-Клауса толстяк Олаф чудом вызывает страшную метель (такими «олафами», если что, разработчики видят русских).

Игры серии часто выглядят несерьезно (кроме Days of Ruin, которая про смерть, страдания и постапокалипсис), но, тем не менее, требуют предельной концентрации и, собственно, тактического мышления: нужно захватывать территории, блокировать заводы, учитывать особенности территорий... Задания к концу игры больше напоминают головоломки, где каждый опрометчивый шаг жестоко карается противником.

МАКСИМ ИВАНОВ

GRID 2: ПЕТЛЯ ВРЕМЕНИ

ЖАНР
ГОНКА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
1CSC.RU/GAMES/21847-GRID-2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I7 3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

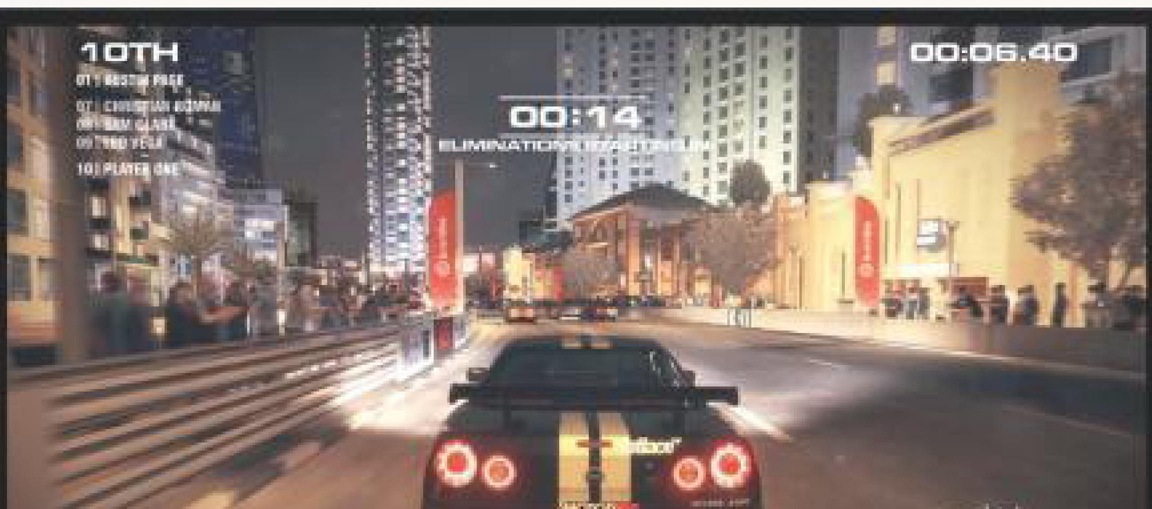
Race Driver: GRID ощутимо подтолкнул жанр аркадных гонок вперед: на момент выхода игры возможность перемотать время назад после вылета с трассы казалась чем-то кардинально новым, ни один другой рейсинг не дарил столь необычных ощущений.

Всего одна геймплейная особенность освежала стандартную механику; казалось, будто вы попали в фильм «**Клик. С пультом по жизни**». Не сумели войти в поворот? Не беда! По нажатии волшебной клавиши переносимся на несколько секунд назад, исправляем ошибку, и вот уже машина без проблем миновала препятствие. А если вспомнить еще и о правдоподобной физике повреждений, то выяснится, что аварии были вообще чуть ли не главным элементом игры.

Codemasters всегда делали из своих гонок колоритные шоу, но при всей своей легкомысленности GRID сохранял баланс между шумным развлечением и серьезным соревнованием, где соперники, если зазеваетесь, заставят глотать пыль: перемотка времени отнюдь не была панацеей от проигрышей. Хардкорные игроки не смогли пройти мимо и по причине большого числа лицензированных авто, чемпионатов и трасс. Словом, угодить получилось всем. Но так ли нужно было продолжение? За прошедшие пять лет многое в гонках изменилось, на пьедестал взгромоздились **Turn 10 Studios** (авторы **Forza**), пальму оригинальности перехватили **Ubisoft Reflections** с их **Driver: San Francisco**, а сами Codemasters сделали далеко не идеальный **DiRT: Showdown**. Англичане так и не смогли определиться с жанровой принадлежностью спин-оффа, из-за чего он застрял где-то посередине между отвязным аркадным рейсингом и симулятором, отпугнув аудиторию сразу обоих направлений.

ГЕНИЙ. МИЛЛИАРДЕР. ПЛЕЙБОЙ. ФИЛАНТРОП.

Новый GRID — это все та же автомобильная порнография, что и



КАЖЕТСЯ, НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ НЕ ХВАТАЕТ ВИНА ДИЗЕЛЯ И ПОЛА УОКЕРА.

НЕСМОТРЯ НА ВПОЛНЕ ДОСТУПНУЮ ФИЗИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ, ПРОСТОЙ ИГРУ НЕ НАЗОВЕШЬ.

НОЧНЫЕ ТРАССЫ ВЫЗЫВАЮТ НЕВОЛЬНЫЕ АССОЦИАЦИИ С... ALAN WAKE.

ПУСТЬ ОСНОВНОЙ АКЦЕНТ В GRID 2 СДЕЛАН НА ГОРОДСКИХ ТРЕКАХ, ЛЕСНЫЕ ПЕЙЗАЖИ ВЫГЛЯДЯТ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ.

раньше, только снятая в более дорогой студии и на более дорогую камеру. Изящные царапины на корпусе машины и помятые крылья приносят непередаваемое эстетическое удовольствие, заставляя едва ли не намеренно идти на таран и любоваться видом разбившегося соперника. А ведь игра Codemasters — совсем не про это. Столкновения не сказать чтобы серьезно наказываются (по крайней мере, на нормальном уровне сложности), но вреда приносят куда больше, чем пользы.

Что касается шоу, Codemasters не просто остались верны своему фирменному стилю — они возвели его в абсолют. Подан второй GRID настолько мастерски, что невольно удивляешься, откуда в команде разработчиков столько талантливых дизайнеров? Даже DiRT: Showdown — апофеоз визуального хулиганства — меркнет в сравнении с этой игрой. Codemasters — это Stark Industries от разработчиков рейсингов. Студия, как тот гениальный плейбой, не стесняется хвастать деньгами и практически заставляет вас восхищаться собой и своим творением. В игре столько лоска, что ни секунды не сомневаешься, куда пошла большая часть бюджета. Этим GRID 2 и подкупает: от обилия дорогих авто в гараже голова идет кругом, а детализированы они так, что за другие гонки становится как-то неловко.

ВСЕМ И КАЖДОМУ

Физика автомобилей в новом GRID без пяти минут идеальна. Машины слушаются каждого вашего движения и не выкидывают неожиданных фортелей. Освоиться тут очень легко, хватит и пары минут, чтобы «усмирить» любой блестящий болид. Притом ощущения от вождения уникальные (разница в весе и подвеске очень заметна), у каждого авто — ворох мелких особенностей и скрытых нюансов.

Но кое-что Codemasters все-таки подогнали под последние веяния. На поворотах машины все время уходят в дрифт, прямо как в **Need for Speed: Hot Pursuit (2010)**. В предыдущей части умение правильно вписываться в поворот приходилось оттачивать в течение всей игры. Это было особое искусство, которым вы овладевали постепенно, после многих тренировок. Тут с этим несколько проще, не всегда даже приходится пользоваться ручником. Авторы шагнули навстречу новичкам, но при этом не обидели и ветеранов. Хотите вызова? Включите высокую сложность, и тогда вам придется вымерять все свои действия с инженерной точностью.

А вот что поклонникам хардкора точно не понравится — так это отсутствие вида из кабины. Почему британцы приняли столь странное решение и убрали его, непонятно. На балансе это точно бы никак не сказалось (в конце концов, камеру всегда можно переключить), так в чем же дело?

НИ СЛОВА О ДЖИМХАНЕ

В игре стало на порядок больше городских трасс, что не может не радовать. Асфальтированные лабиринты необычайно извилисты, удержаться на них далеко не всегда просто: повороты очень крутые, машину все время заносит, да и выбоины на дорожном полотне теперь не просто для красоты — каждое попадание в ямку действительно ощущается.

В GRID 2 вы пронесетесь по улочкам Майами, Дубая, Парижа и других городов, подобранных под стать стилю игры: вычурные, слепящие, хвастливо яркие. Ездить по ним одно удовольствие. Codemasters, конечно, не стали воссоздавать реальные маршруты, но, по крайней мере, озаботились переносом главных достопримечательностей. Например, в Барселоне вы увидите Храм Святого Семейства, а в Париже сможете полюбоваться на Эйфелеву башню.

Также британцы решились на небольшой эксперимент. Функция LiveRoutes на ходу перестраивает трассы, при этом меняются не только какие-то мелкие элементы, но и «рисунок» уровня: в следующей гонке поворот может оказаться в совсем другом месте.

Зато главная особенность GRID — управление временем — совершенно не изменилась. И это далеко не комплимент. Количество перемоток по-прежнему строго ограничено, а потому их приходится использовать с умом — беречь, хранить для последнего рывка. Тем более что победа и вправду достается кровью и потом: компьютерные соперники быстры, изворотливы и хитры, не говоря уже об онлайновом мультиплеере, где сложность увеличивается в разы. Но как бы ни было весело нарезать круги по трассе, надо признать — трюки со временем уже не вызывают вау-эффекта. Британцы даже не попытались усовершенствовать систему перемотки, а просто оставили все как есть. От этого становится немного обидно, особенно если вспомнить, какие свежие ощущения дарил в свое время первый GRID. От сиквела ждали как минимум того же, но приходится констатировать: новая игра не толкает жанр вперед, а лишь отрабатывает уже ставшую стандартной для серии программу.

■■■

Если рассматривать GRID 2 в отрыве от всего, что мы видели за последние пять лет в жанре гонок, то игра, безусловно, удалась — она более стильная, более зрелищная и более вылизанная, чем оригинал. Другое дело, что, если вы включите перед незнакомым с сериалом игроком обе части, он вряд ли заметит разницу. Британцы не сумели (точнее, даже не попытались) вывести франчайз на новый уровень, а ко всему прочему еще и предприняли ряд спорных, если не сказать странных, решений. Видимо, берегут силы для следующего поколения консолей. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

GRID 2 — ЗАЛОЖНИЦА СОБСТВЕННОГО ПОТЕНЦИАЛА. ЭТО УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ, КРАСИВАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ЗАПРОСТО УВЛЕЧЕТ ВАС НА НЕДЕЛЮ-ДРУГУЮ, ТОЛЬКО ВОТ ПОДАРИТЬ НОВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОНА НЕ В СОСТОЯНИИ.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

7.5

«ХОРОШО»

Бью животных и детей

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
ATLUS
РАЗРАБОТЧИК
ACE Team
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
zenoclash2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Zeno Clash II

Ян Кузовлев

У Гхата, главного героя **Zeno Clash** и обладателя татуированных усов, не только проблемы с чувством стиля, но и с семьей. В первой игре он настолько разочаровался в своем родителе, что решил бросить в него бомбу. Покушение оказалось неудачным — нужно десять раз подумать, прежде чем кидать взрывчатку в отца-мать, здоровое андрогинное существо на куриных лапах. За героем отправляется в погоню почти вся его родня: люди, гуманоиды и прочие удивительные существа — в семье не без урода.

Спастись парню помогает одна из сестер, и вместе они переживают странное приключение по первобытному миру Зенозоик. В конце концов Гхат возвращается в родной город, бьется с мамопапой, выходит из схватки победителем и оставляет родителя в живых. Поступок героя запускает в мироустройстве некоторые важные механизмы, и быстро выясняется, что взрослых, пусть и с куриными лапами, лучше слушаться, иначе придет более суровая патриархальная фигура и устроит невыносимую диктатуру.

Папа, мама, я — странная семья

Идея оригинального Zeno Clash была в том, чтобы продемонстрировать, как быстро может разрушиться семья, какими непрочными могут быть связи в ней. Это была личная, даже интимная история в незнакомом мире.

В сиквеле семейный конфликт сменяет конфликт социальный. На место отца-матери приходит Голем, планирующий установить в Зенозоике закон и порядок, перекроить его по своему образу и подобию. Навязываемые диктатором правила нарушают пусть и не логичные, но уже устоявшиеся обычаи местных жителей. Наша задача — отстоять право аборигенов жить так, как им того хочется.

Под стать своей истории Zeno Clash выглядит немного авангардно. В Зенозоике дадаизм переплетается с архитектурой Гауди, а пейзажи чем-то напоминают полотна Босха. Халстедом, родной город Гхата и его семьи, напоминает Альд'рун из **TES 3: Morrowind**, только искаженный безумием уровня **American McGee's Alice**. На верхнем этаже местной тюрьмы левитируют мраморные головы, словно оторванные от древнегреческих скульптур, а под ними находится искривленный шахматный пол.

Халстедом — место со своими культурными особенностями и непривычными, внеземными пейзажами: некоторые деревья вместо листвы пускают огромные, переливающиеся всеми цветами радуги мыльные пузыри, а на каком-нибудь далеком поле можно увидеть кропотливо выложенную мозаику из ярких черепиц...

Персонажи тоже нестандартной внешности, а их мотивацию и поведение легче всего объяснить точными словами главного героя: «Ну, они такие вот...» За клювом прямоходящих птиц скрываются вполне человеческие челюсти, а смешной старик в лесу пытается обрести единство с природой превратившись в дерево — тогда пернатые смогут вить на нем гнезда.

Впрочем, лучше лишний раз не забивать себе голову — вся эта красота и эстетика создана для того, чтобы ее разрушить к чертовой матери. Главный способ взаимодействия с окружением — грубая сила. Весь смысл Zeno Clash в том, чтобы как следует поколотить ближнего своего, и чаще всего этот ближний — редкостный урод или фрик: бородач с голубой кожей, карлик (или ребенок, тут не понять) с надетым на голову холщовым мешком.

В Зенозоике трава не зеленеет

О сиквеле невозможно говорить без постоянных сравнений с первой частью. Напомним, то был прямолинейный и лаконичный мордобой от первого лица: простые и усиленные атаки, блок, уворот и контрудары. Иногда Гхат мог взять в руки огнестрельное оружие или бросить в противника бомбу, но эффективнее всего у него получалось именно бить рожи.

Все стычки происходили в изобретательных тесных декорациях, которые быстро сменяли

Этот товарищ увидел свое отражение в зеркале и сошел с ума.

«Кто готов побить Гхата, поднимите руки!»

друг друга и были скреплены сюжетными роликами — либо деремся, либо следим за повествованием. В этом заключался главный недостаток оригинала: время от времени хотелось перевести дух, немного внимательнее изучить этот причудливый первобытный мир, но жесткая структура игры не подразумевала исследования — за пределами выбитых зубов и гематом в ней ничего не было.

Zeno Clash 2 наконец-то дает игроку долгожданную свободу. Теперь Гхат может путешествовать по относительно открытому миру — масштаб приключения изменился, игра стала просторнее. Больше никакой линейной последовательности с мелкими аренами. На локациях спрятаны секреты, местные достопримечательности можно разглядывать, не опасаясь того, что кто-нибудь совсем не вовремя приложит главного героя по затылку, а местные аборигены просят разобраться с мелкими проблемами (как правило, хорошенько кого-нибудь избить).

Беда в том, что, отвлекшись на создание функционального открытого мира, авторы забыли задать этому самому миру контекст, наполнить деталями, выстроить второстепенные сюжетные арки. Конечно, если вы прошли оригинальный Zeno Clash, то многое будет понятно и так, а вот незнакомый с сериалом игрок послушает голоса-галлюцинации из начала, увидит фантасмагоричный пейзаж и подозрительно приподнимет бровь: «Что здесь происходит?»

Простой пример. В определенный момент Гхат посещает корвидов — племя, которое подвержено разным формам психоза. Жители свободны от привычных человеческих нужд и действуют вне всяких моральных рамок: один питается людьми, второй всю жизнь мечтает стать невидимым, чтобы эффективно выдавливать окружающим глаза, третий всегда шагает только вперед и т.д. Некоторые из корвидов настолько увлечены своими занятиями, что забывают об элементарных вещах и могут погибнуть от голода или жажды.

И все бы хорошо, только, кто такие эти корвиды, откуда они взялись и зачем вообще нужны повествованию, игра не рассказывает — подразумевается, что вы познакомились с племенем еще в оригинале. Из-за таких недоработок мир Zeno Clash 2 выступает скорее в качестве декорации, чем важного элемента игры.

Дада-мордобой

Механика кулачного боя больше не сводится к простому «вовремя контратакуй». Герой научился проводить комбо, специальных приемов стало больше, и биться с одним-двумя противниками при такой системе еще увлекательнее, чем прежде.

Загвоздка в том, что Гхат редко встречается с врагами один на один. Чаще всего сражаться приходится против пятерых озлобленных уродцев, и все внимание игрока переключается на контроль группы. Если в первой части можно было сосредоточиться на сопернике, ловко уворачиваться от его ударов и что есть дури бить в ответ, то здесь батальная сцена чаще всего превращается в комичную беготню по кругу и судорожный поиск какой-нибудь кувалды или пушки.

Немного спасают положение несколько вещей.

Во-первых, Гхат постепенно становится сильнее (ничего необычного: крепче здоровье, тяжелее рука — параметры улучшаются по вашему выбору).

Во-вторых, он получает в распоряжение волшебные артефакты. С помощью одного можно произвести цепочку энергетических взрывов, которыми невероятно удобно контролировать противников. Важный момент! Артефакт срабатывает, только если направить его на солнце или луну, что добавляет схваткам напряженности: врагов много, кто-то постоянно отвлекает, а ты пытаешься отыскать светило на небе и встать таким образом, чтобы противников как можно сильнее садануло взрывом. Другой артефакт позволяет связать жизненные силы двух врагов: если одному из них настучать по затылку, то второй тоже почувствует острую головную боль.

В-третьих, в любой момент можно обратиться за помощью к сестре или какому-нибудь другому союзнику, да и вообще — никто не мешает пройти Zeno Clash 2 вдвоем.

С кооперативом, тем не менее, связано главное разочарование продолжения, из-за него противников сделали менее интересными. Если в первой части для некоторых врагов необходимо было вырабатывать индивидуальный подход (например, особенно твердолобых бить палкой по спине и голове, при этом удерживая на расстоянии быстроногих задохликов, чтобы не сбили атаку), то сейчас можно обойтись без хитрых комбинаций и почти не напрягаться. Самая изобретательная тактика — наброситься на врага вдвоем и забить его ногами.

■■■

Несмотря на то, что Zeno Clash стала больше и масштабнее, она отклонилась от своей основной идеи. Чилийские разработчики добавили в сиквеле много разных механик, но практически ни одна из них не работает как следует. Боевая система не рассчитана на схватки с группой противников, прокачка персонажа совсем не влияет на геймплей, а союзники нужны только для того, чтобы отвлекать ораву озлобленных аборигенов. У Гхата есть проблемы с чувством стиля и семьей, но к этому мы уже успели привыкнуть. А вот то, что у игры про жестокие кулачные бои наблюдаются проблемы с темпом и, собственно, драками, — непростительно.

Зато уверенно можно сказать, что у **ACE Team** нет проблем с фантазией. Игра надолго запомнится вам необычным ландшафтом и своеобразной природой. И, что менее вероятно, тем, как смешно антропоморфные уродцы получают в нос. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Нишевая игра про кулачные бои. Не без недостатков, но такую работу дизайнеров вы вряд ли увидите где-нибудь еще.

Геймплей ★★★★★	5
Графика ★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★	7
Интерфейс и управление ★★★★★★	6

РЕЙТИНГ

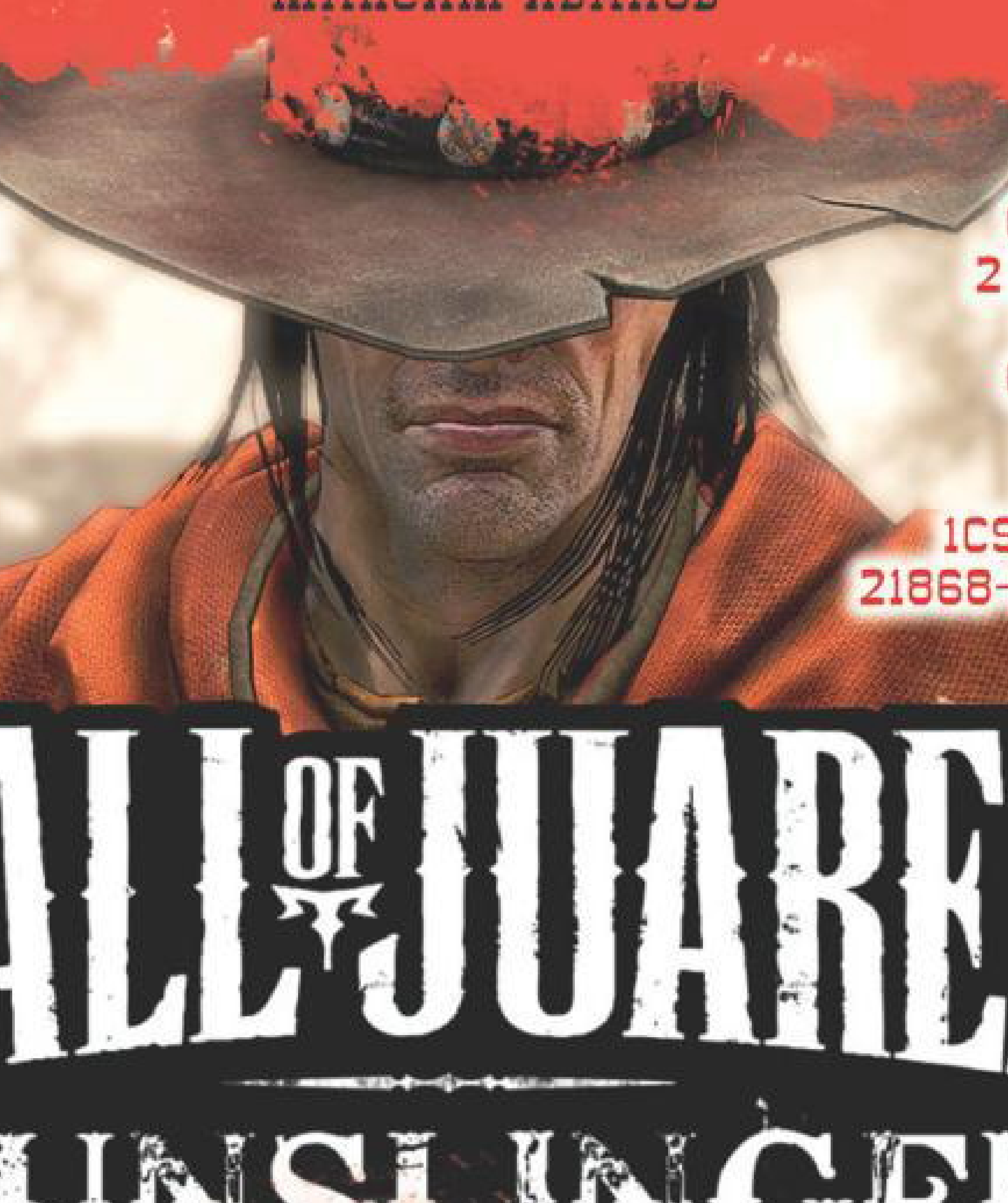
6,0

«Средне»

Максим Иванов

Жанр
FPS
Издатель
Ubisoft
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Techland
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Системные требования
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
Сайт игры
1csc.ru/games/pc/21868-call-of-juarez-gunslinger



Call of Juarez Gunslinger

Крутите барабан

Оригинальный **Call of Juarez** был удивительной игрой. Мы карабкались на вершину горы за орлиным пером, охотились с луком на шустрых кроликов и зачитывали цитаты из Библии, одновременно расстреливая мечущихся врагов. Там были интриги, стрельба с двух рук, слоу-мо и преподобный Рэй Маккол — самый харизматичный персонаж вестернов по ту сторону **Red Dead Redemption**.

Вышедший следом приквел **Bound in Blood** взял курс на зрелищность и постановку. Сериал немного растерял атмосферу, свойственную старым приключенческим романам, зато у нас появился свой **Call of Duty** про Дикий Запад, со взрывами, детонированием мостов и пушечным обстрелом барж.

А потом **Techland** отчего-то решили, что могут все, и выпустили **The Cartel** — кооперативный боевик про дальнего потомка преподобного Рэя (несмотря на то, что в игре Бен Маккол был детективом полиции, он почему-то тоже зачитывал вслух строки из Священного Писания — не иначе дух предка не давал покоя). Игра оказалась ужасной. Действие перенесли в наши дни, стрелять стало невыносимо скучно, компьютерные напарники то и дело застревали в деревьях, сюжет доставлял невыносимые муки: дыры в сценарии и рваный монтаж путали, а идиотские диалоги раздражали своей бестолковостью. Потому анонс **Gunslinger** вызвал в редакции лишь сдержанное любопытство — что еще учудят поляки?

На круги своя

К счастью, все более-менее обошлось. Возвращение к истокам, на Дикий Запад, вернуло серии былой запал, а заодно — доверие к Techland. Новый Call of Juarez есть за что ругать, но есть и за что хвалить.

Для начала, разработчики наконец-то оставили Макколов в покое. Gunslinger — абсолютно самостоятельная история, рассказывающая о похождениях Сайласа Гривза, бывалого охотника за головами.

Структурно игра представляет собой ряд воспоминаний, которыми главный герой делится в баре. Сайлас в «прямом эфире» бахвалится перед слушателями, постоянно комментирует и поясняет происходящее. Время от времени его перебивают собутыльники, стремящиеся влезть со своим вариантом развития истории, вычитанным «где-то в грошо-

На дворе уже 2013 год, а в каждой второй игре до сих пор тонны красных бочек. Gunslinger — не исключение.

От смертельной пули можно уклониться: по нажатии кнопки действие на мгновение замедляется, а вы должны успеть увернуться.

вой книге», на что старый Гривз лишь усмехается. И правильно делает — крайне редко написанное о нем или его товарищах оказывается правдой. В этот момент действие «отматывается» назад, и нам показывают все так, как оно происходило на самом деле.

События могут принять крутой поворот и в том случае, если друзья старого охотника за головами отвлекутся и услышат что-то не так. Раз — и на месте дорожных бандитов возникают индейцы. Сайлас говорил о том, что противники сражались рьяно, словно апачи, тогда как его компаньоны уловили лишь одно слово — «апачи». Или идете вы по проселочной дороге, как Гривз замечает, мол, в ту пору стояла золотая осень, — и тут из земли прямо на ваших глазах вылезают деревья с ветвями, покрытыми огненно-рыжей листвой. Честно говоря, и не припомним, когда видели в играх нечто подобное. Не сказать чтобы Гривз был каким-то очень интересным или уникальным персонажем, но личный характер историй и то, как необычно они поданы, добавляют игре шарма, создают едва ли не книжную атмосферу.

Возникает ощущение, будто вы сами сидите перед Гривзом и внимаете его невероятным байкам, выходите на личный диалог. Techland нашли оригинальный метод взаимодействия с человеком по ту сторону экрана, нащупали новый пласт, ранее не затрагивавшийся разработчиками шутеров.

Другое дело, что, в отличие от первых частей Call of Juarez, повествование в Gunslinger тормозит действие, причем в буквальном смысле. Иногда игра «ставится на паузу» чуть ли не посреди боя, и вместо того, чтобы продолжить яростную схватку, приходится выслушивать очередные замечания главного героя (а далеко не все они представляют ценность).

ТАНЦЫ С РЕВОЛЬВЕРОМ

Переделали Techland и боевую систему. Она сохранила наследие предыдущих частей, но теперь это скорее помесь из **Bulletstorm** и **Far Cry 3**. От первого здесь рейтинговая система с премированием наиболее изящных убийств, от второго — древо прокачиваемых скиллов. Специальные умения сильно облегчают жизнь: потратив на одну из способностей баллы, получаемые при повышении уровня, вы можете увеличить скорость перезарядки, научиться палить по-македонски и т.п.

Перестрелки вышли ожесточенными и динамичными, но не безупречными. Они сложные, интересные, но в то же время слишком прямолинейные. Подход к неприятелю всегда один, и, допустим, обойти недругов сзади и устроить диверсию не получится. Тактика сражений на протяжении всей игры почти не меняется. Убивают Гривза быстро, потому приходится постоянно перемещаться и прятаться за стенками, перевернутыми телегами и бочками. Словом, все это мы уже видели много раз, причем на куда более высоком уровне.

Но вот какое дело. Все это справедливо лишь в том случае, если оценивать новый Call of Juarez привычной жанровой линейкой. Если же отнестись к Gunslinger как к попкорновому боевику, то игра обернется для вас захватывающим забегом, в котором главный герой бесстрашно, словно терминатор, ступает по городским улочкам и штабелями кладет рискнувших встать у него на пути. Специально подчеркиваем: сама стрельба в игре реализована как следует.

МЕСТАМИ GUNSLINGER ЕДВА ЛИ НЕ ФОТОГРАФИЧЕСКИ НАПОМИНАЕТ BORDERLANDS — КАК-НИКАК, ОБЕ ИГРЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ТЕХНОЛОГИЮ СЕЛ-ШЕЙДИНГ.

Techland не стали сочинять интересные ситуации, решив задавить игрока толпами врагов. Местами подход срабатывает, и Gunslinger превращается в настоящий мясной шутер на манер все того же Bulletstorm. Местами — нет, и тогда револьверная канонада начинает утомлять. Но в целом это довольно веселое, хардкорное смертельное шоу со свистящими пулями и танцами вокруг огрызающихся неприятелей.

Враги тоже не дураки — резво перебегают от укрытия к укрытию, не переставая палить во все стороны. К слову, стреляют они так, что дай бог каждому: пулю в голову можно получить, даже будучи от них на весьма и весьма приличном расстоянии. Вот только все это мельтешение и суета лишь ширма, имитация жизнедеятельности. Стоит исчезнуть из виду, как противники тут же забудут о вашем существовании. Не бросятся в погоню, как того можно ожидать, а просто застынут на месте. Зато едва вы высунете из-за угла хотя бы подол шляпы, как по вам сразу же откроют прицельный огонь из всех стволов.

■■■

Новому Call of Juarez очень не хватает ярких, запоминающихся эпизодов. Игра сильно потеряла в зрелищности в сравнении с почти эталонным Bound in Blood. После прохождения силишься припомнить какие-нибудь сцены, но не можешь — в голове витают лишь разрозненные образы да смутные картинки из разных моментов игры.

Тем не менее надо отметить, что хоть Gunslinger и не стала лучшей частью Call of Juarez, но это определенно прогресс. Несмотря на ряд серьезных недостатков, игра все-таки очаровывает, не в последнюю очередь — своей прямодушностью. Это обыкновенный шутер, который даже не пытается метить в высшую лигу. Никаких сложных механик, теории струн или душещипательной драмы, новый Call of Juarez не более чем способ скоротать вечер в компании двух дымящихся револьверов и одного болтливого охотника за головами.

Techland создали качественный скачиваемый шутер (если не сказать лучший — все-таки так много труда в игры для цифровых сервисов обычно не вкладывают), который совершенно точно стоит своих денег. Gunslinger — отличная разминка перед полноценным продолжением серии и вместе с тем убедительное извинение за отвратительный The Cartel. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

GUNSLINGER СЛОЖНО НАЗВАТЬ ПОЛНОЦЕННЫМ КАМБЭКОМ, НО СЕРИЯ ОПРЕДЕЛЕННО ВЕРНУЛАСЬ В ПРАВИЛЬНОЕ РУСЛО. ЕСЛИ ВЫ СОСКУЧИЛИСЬ ПО ДИКОМУ ЗАПАДУ И ДИНАМИЧНЫМ ШУТЕРАМ БЕЗ ПРЕТЕНЗИЙ — ЭТО ВАША ИГРА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ЖАНР
Action-RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Grinding Gear Games
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
PATHOFEXILE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
DUAL CORE, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Павел Бажин

КОРОЛЬ УМЕР. ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

Такая игра, как **Path of Exile**, просто не могла появиться на свет. Чем больше о ней узнаешь, тем труднее поверить в ее существование. Началось все в ноябре 2006 года в городе Окленд, что в Новой Зеландии, где была создана студия **Grinding Gear Games**. В ее составе не было известных разработчиков, хотя люди подобрались серьезные — выпускники известных университетов, обладатели ученых степеней, авторы книг.

Но самое важное, что они любили ролевые экшены и хотели создать Игру Своей Мечты. Под такую идею издателя найти сложно, но у студии нашлись богатые друзья (глава проекта Крис Уилсон, в частности, сам весьма не бедный человек), которые решили профинансировать эту безумную затею.

План был примерно такой: сделать командой в двадцать человек проект ААА-класса, суперхардкорный, круче **Diablo** и… бесплатный. То есть не так, чтобы «вроде бесплатно, но без ста баксов в месяц лучше не соваться», а *полностью* бесплатный. Чтобы игроки платили только тогда, когда действительно хотят поддержать проект, не получая при этом никаких игровых преимуществ. Как вам такая бизнес-идея? Успех и баснословная прибыль видны за версту, не так ли? Вот и нам нет. Тем не менее с тех пор минуло шесть лет…

Хит сезона

Более года назад на просторах Сети начали появляться товарищи с выпученными глазами, которые, захлебываясь слюной, рассказывали, что «в тыщу раз круче, чем «Дьябла», после чего пропадали в неизвестном направлении. В январе 2013 года сервера **Path of Exile** наконец открыли свои двери для всех желающих. Слухи сделали свое дело. Несмотря на почти полное отсутствие рекламы, желающих оказалось слишком много, так что при онлайне порядка 70 000 человек сервера благополучно издохли.

Что привлекло игроков? Все просто. «Таким должен был быть Diablo 3» — именно так звучит самое распространенное описание Path of Exile. Точнее и не скажешь. Разработчики выполнили обещание и создали игру, в которую хотели бы поиграть сами, — мрачного, хардкорного наследника **Diablo 2**. Они сохранили все, что нужно было сохранить, добавив от се-

Вот так выглядит лабиринт пассивных навыков.
Каждый новый уровень — еще один шаг вперед. Принцип прост, но найти верный путь среди тысяч вариантов очень и очень сложно.

Тела убитых монстров никуда не исчезают, так что в местах особо жарких сражений их может скапливаться просто невероятное количество.

Эти извращенцы явно задумали сделать с героем что-то противоестественное. Ничего, отобьется. Наверное.

Перед вами дворец пыток Пиети. Озера крови, горы трупов и инквизиторские инструменты. Мерзость.

бя грандиозную систему прокачки из 1350 пассивных способностей и уникальную систему активных навыков на базе магических камней.

Древо пассивных способностей действительно огромно. Это даже не древо, а настоящая карта с десятками тропинок, переплетающихся в причудливый лабиринт. Здесь есть мелкие навыки в духе «плюс 10 к силе», «плюс 6% к скорости атаки», но есть и крупные, которые могут полностью поменять геймплей. Например, Blood Magic убирает ману, но позволяет кастовать заклинания за счет здоровья — полезно для танков, так как маны у них мало, зато жизни полный вагон. А для тех, кто не качает полоску здоровья и полагается на энергетический щит, будет полезен Chaos Inoculation — он уменьшает жизнь до одного хитпойнта, но зато делает персонажа невосприимчивым к урону Хаоса.

Лабиринт умений един для всех шести классов, различается лишь стартовая точка. Мародер, скажем, может стать лучником, дуэлист может стать заправским мародером, а ведьма может вообще быть кем угодно, но предпочитает оставаться ведьмой.

Активные навыки здесь заменены камнями. Подобрали вы красный камень Fireball, вставили в красный слот одежды или оружия — вуаля, можете пользоваться соответствующим заклинанием. А если вы нашли вещь, где красный слот связан с зеленым? Добавьте туда зеленый камень поддержки Chain, и ваш файербол сможет поражать сразу несколько врагов, отскакивая от одного к другому. Сейчас количество таких камней больше сотни и продолжает увеличиваться. Добавьте к этому факт, что топовые вещи могут держать связки из шести камней, и получите представление о количестве возможных комбинаций.

Встречают по одежке

Какой бы крутой ни была начинка игры, встречают всегда по одежке. Многих отпугивает приставка «инди». Мол, раз инди, значит — малобюджетный трэш. В случае с Path of Exile беспокоиться не о чем. Если с технической точки зрения графика всего лишь хорошая, то с точки зрения дизайна — просто великолепная. Никакой мультяшности, только суровый реализм. Кровь, кишки, повозки, заполненные трупами, грязные и ничуть не величественные руины, клетки и пыточные инструменты.

Начало игры уныло-мрачное. В качестве узника мы прибываем на корабле в Рекласт — землю, куда ссылают всех изгоев. Корабль терпит крушение, и мы приходим в себя у границы прибоя. Впереди ждут безрадостные места: дождливое побережье, мертвые песчаные пляжи, туманные болота, темные подземелья. Но чем глубже мы забираемся, тем более разнообразной становится игра. Выясняется, что мы прибыли в Рекласт прямо посреди большой заварушки. Предстоит продраться сквозь буйные джунгли, зачистить древние руины, пройти с боем через осажденный город, выжить в покинутых торговых кварталах, залить кровью ковры и мрамор шикарных дворцов.

Скромный бюджет проекта выдает разве что отсутствие роликов и кат-сцен. Весь сюжет подается в виде рассказов NPC (к слову — отлично озвученных). Но отказ от пафосных роликов не мешает, даже скорее дополняет особую атмосферу игры. Вы не чувствуете себя героем-одиночкой. Города заполнены игроками, и на пути часто встречаются трупы таких же искателей приключений, как и вы. «Через эти места прошло много изгнанных. Ты, похоже, чем-то отличаешься от них. В лучшую или худшую сторону — пока не могу сказать».

Вас не достают просьбами о спасении мира, а после очередной разборки сдержано похвалят, а то еще и посочувствуют тому, кого вы убили. «Задумайся, во что ты превращаешься, если тебя начинают бояться даже ночные кошмары».

Путь хардкорщика

Игра получилась очень хардкорной. Выбрать уровень сложности здесь нельзя — все начинают на уровне Normal. Игроки шутят, что Normal в Path of Exile — это как Nightmare в Diablo 3. Преувеличение, конечно, но умерить не-

Думаете, что гора трупов — это фигура речи? Зря.

Явление Ваала. Это не самый сложный босс, но самый коварный. Пришел, увидел, получил ваншот.

Главный герой где-то там, за грудой тел и огня. Как видите, со спецэффектами в игре все в порядке. Впрочем, это еще цветочки — прокачанный маг может устроить на экране такую бурю, что совсем ничего не разберешь.

Интерфейс привычен. Зачем менять то, что и так работает? А вот вместо тонны склянок с маной и здоровьем здесь можно таскать всего пять банок, зато многоразовых.

опытному игроку не составляет труда. Это не страшно, благо штрафа за смерть поначалу нет вообще. Монстры используют те же навыки, что и игроки, — телепортируются, проводят мощные атаки с разбега, бьют заклинаниями. Боссы же действительно дают почувствовать, что они боссы, запросто делая несостоятельными целые классы персонажей.

Качали бойца ближнего боя? С Ваалом такие штуки не пройдут, так что придется раскопать в сундуке что-то дальнобойное. Раскачали замораживающее заклинание? А вот вам босс с иммунитетом к холоду. Полагаетесь на броню и живучесть? Лучше ставьте возле босса портал, чтобы после смерти не пришлось бежать до него через все подземелья заново.

При всем при этом сложность игры настроена очень грамотно. Первое прохождение на уровне Normal вы закончите с героем примерно 35-го уровня из 120 возможных. На этом этапе игроку не понадобится ни крафтинг, ни сложные билды персонажа, он не повстречает крутых врагов и не успеет найти супершмотки, которые смогут связать больше двух-трех камней, да и самих камней у него будет чуть. Поэтому случайно зашедший сюда казуал, скорее всего, освоит игровой процесс без особого труда.

И только если по-настоящему заинтересоваться игрой и начать прохождение в режиме Cruel или Merciless, раскачивая топ-персонажа, Path of Exile наконец раскроет свое истинное лицо. Правда, к тому времени вы уже наверняка начнете понимать, что к чему, определитесь с билдом, отыщете или выменяете приличное снаряжение, а может, и друзей заведете. В хорошей компании и умирать не так страшно.

Эндгейм

Хотя Path of Exile требует постоянного онлайна, по своей сути она такая же офлайновая, как Diablo. Есть PvP, есть кооператив на восемь человек, но главное здесь — все-таки сюжетная кампания, которая, как известно, рано или поздно заканчивается. Три уровня сложности продлевают удовольствие, но ненадолго. К счастью, разработчики предоставили опытным игрокам немало развлечений.

Основной высокоуровневый контент представлен картами, которые можно выбить из монстров на уровне сложности Merciless. Карта указывает путь к сокровищнице — это сложный инстанс с суровыми боссами, но очень щедрой наградой. Так что в ожидании выхода продолжения сюжетной линии можно продолжать фармить снаряжение и качать персонажа.

В этом году вышло начало третьего акта кампании, к сентябрю обещают добавить его окончание. Разработчики планируют выпускать по новому акту примерно раз в год.

В игре регулярно проводятся соревнования по прохождению разных этапов на скорость — на час, на два и т.д., вплоть до недели. Для участия надо создать отдельного персонажа. Каждая гонка имеет ограничения. Например, запрещена торговля и кооператив, разрешен PvP. Или запрещена вся магия. Победители и наиболее активные участники получают призы в виде уникальных предметов.

Высокоуровневый контент также открывает грандиозную систему крафтинга. В каждом городе есть торговец, который принимает найденное вами барахло. Вещи можно сдавать как попало, но за определенные наборы награда может быть куда выше. Такие комбинации по привычке называют «рецептами», разработчики их не разглашают, но списки актуальных рецептов можно найти на фанатских сайтах или игровой Wiki (наберите в Google «Path of Exile Vendor Recipes»).

Формально крафтингом можно пользоваться когда угодно, но свой истинный размах он раскрывает только при создании топового снаряжения. Не стоит чересчур увлекаться улучшением низкоуровневых вещей — через пяток левелов вы, скорее всего, смените их на что-то получше, в то время как материалов на эксперименты уходит много.

К слову, в Path of Exile нет денег. Вообще. Только бартер. А роль игровой валюты играют магические артефакты, необходимые для крафтинга. Одни позволяют превратить обычную вещь в магическую, ред-

Любуемся местным искусством. Тут главное не прозевать момент, когда это искусство сойдет с пьедестала и начнет бить вас по голове чем-нибудь тяжелым.

Из темных подземелий в солнечные джунгли, где много-много диких обезьян. Не поверите, но они и впрямь очень дикие!

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Пара советов для тех, кто пожелает присоединиться к стройным рядам изгнанников Рекласта.

Магические вещи выгоднее сдавать торговцам «опознанными» (для опознания требуются специальные свитки), так как за большинство из них дают кусочки Orb of Alteration. Несмотря на огромное количество рецептов, в ходе первого прохождения вам пригодятся всего три. В первую очередь собирайте вещи с параметром качества (их название начинается на Superior). За оружие (броню, фляги) с максимальным качеством в 20 единиц или же за коллекцию оружия с суммарным качеством в 40 и выше вы получите очень нужную в хозяйстве «точилку» для повышения прочности оружия.

Это же правило действует и для камней умений, но качественные камни выпадают слишком редко, так что можно попробовать продать их другим игрокам или использовать самому. Если не хватает свитков опознавания — продавайте Blacksmith's Whetstone или же не мучайтесь и сдавайте синие вещи неопознанными, благо чем дальше, тем больше их будет встречаться.

Внимательно следите за вещами со связанными синим, зеленым и красным слотами — за них дают Chromatic Orb. Можно даже купить их у торговца (если недорого, конечно) и продать обратно.

Вот и все премудрости фарма на начальном этапе. Собирать коллекции вещей ради малоценного Orb of Augmentation не стоит — выгоднее продать по частям ради кусочков более дорогого Orb of Alteration. Сбор пяти синих или желтых однотипных

вещей также не имеет смысла. Рецепт на получение Orb of Chance интересен, но новичкам он не светит из-за недостатка бижутерии и поясов.

Вообще, вплоть до середины игры не стоит захламлять свой сундук ненужными желтыми и тем более синими вещами. Оставляйте только желтые кольца-амулеты и пояса да самое лучшее на случай, если захотите прокачать еще одного персонажа.

Наконец, во время первого прохождения рекомендуем не изобретать велосипед, а качать один из билдов с сайта ***www.exilepro.com***, выбрав наиболее дружелюбные для новичка варианты. Рекомендуем Duelist Leap Slam Aura Tank, Marauder Explosive Arrow Elemental Equilibrium Tank, Marauder Lightning Arrow Elemental Tank, Ranger Immortal Lightning Arrow, а также Witch Ethereal Knives Strength Tank.

кую или уникальную. Другие меняют количество слотов. Третьи — связи между слотами. Четвертые меняют их цвета. Пятые улучшают качество камней. Всего имеется более двадцати артефактов.

Подходи, не скупись

Играя в Path of Exile, ощущаешь небольшой дискомфорт. Дело не в плохом интерфейсе или каких-нибудь тормозах, вовсе нет. Просто то и дело кажется, что студия вот-вот обанкротится, а разработчиков увезут в дурку с диагнозом «тяжелая форма бескорыстного идеализма». Ибо кто, кроме сумасшедших, мог отдать такое сокровище бесплатно?

Множество игр позиционируют себя как бесплатные, но все так или иначе врут. Все, кроме создателей PoE. Казуалы, которые придут за сюжетной кампанией, даже не узнают, что в игре можно на что-то потратить деньги.

На официальном сайте есть небольшой магазинчик, но возникает вопрос: а что там покупать? Да, есть ассортимент украшений, но почти все они уродливые. Есть мнение, что они просто создавались под определенный тип топового снаряжения (например, маска Феникса очень круто смотрится с броней черного цвета), но это не сильно помогает — мало что хочется приобрести. Есть также ассортимент петов, и тут-то уже никаких сомнений нет — все без исключения страшные как смертный грех. Один гигантский таракан чего стоит. При этом петы совершенно бесполезные. В бою не помогают, груз не таскают, даже красивой анимацией глаз не радуют.

Что еще можно купить? Дополнительный слот для персонажа. Такая покупка имела бы смысл, если бы не 24 дармовых слота, которых хватит и вам, и вашим детям, и даже вашим внукам.

Единственным более-менее полезным приобретением может стать увеличенный общий сундук, хотя и тот понадобится лишь тем, кто прошел игру дватри раза, завел несколько твинков и серьезно занялся крафтингом и коллекционированием вещей. Но даже в этом случае есть уловки: можно завести новый аккаунт (запускаем два клиента и передаем вещи сами себе) или наплодить кучу персонажей, скинув часть вещей в личный инвентарь бойцов.

■■■

В общем, реальная сила, которая способна вынудить потратить деньги на игру, — это ваша совесть и желание поддержать авторов. По словам продюсера и главного дизайнера Path of Exile Криса Уилсона, 90% игроков не тратят ни копейки. Абсолютное большинство остальных ограничивается пожертвованием в 10 долларов. Эти доходы помогают студии оплачивать счета и продолжать развивать игру, однако инвесторы до сих пор не вернули потраченные за шесть лет разработки деньги, не говоря уж о получении прибыли.

Тем не менее разработчики довольны и признаются, что популярность Path of Exile превзошла все их ожидания. Первой цели они уже добились, создав игру своей мечты. Теперь студия поставила перед собой новую задачу: поддерживать проект на протяжении последующих 5-10 лет. Вполне возможно, что у них это получится. Во всяком случае, мы очень на это надеемся. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Инди-проект от никому не известной студии занял пустующий трон короля ролевых экшенов. Path of Exile — это лучшая игра в жанре за последние несколько лет.

Геймплей ★★★★★★★★★☆	9
Графика ★★★★★★★★☆☆	8
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆	8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	10

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

ЖАНР
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
SPIDERS
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
MARS-THEGAME.COM

ТАЙНА КРАСНОЙ ТЮРЬМЫ

СЕРГЕЙ ГРОМИЛИН

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Mars: War Logs начинается с воспоминаний Невинности (по традиции жителям марсианских колоний дают имена в честь людских добродетелей). Он выступает одновременно в роли соратника главного героя и рассказчика-летописца, который читает те самые хроники войны, вынесенные в название.

Итак, большая часть колоний на Марсе уничтожена в результате постигшей Солнечную систему космической катастрофы. Сохранившиеся поселения утратили связь с Землей и погрязли в войнах водоснабжающих корпораций, заполучивших власть на Красной планете.

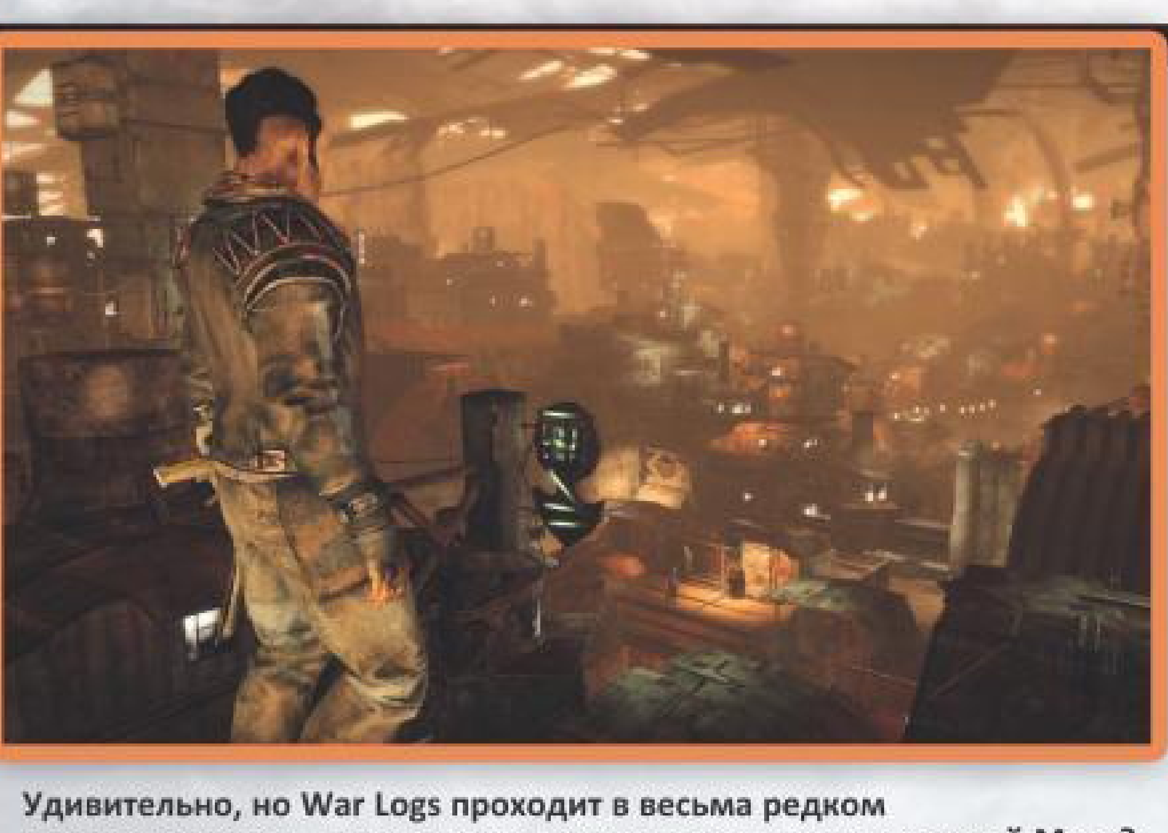
Во время очередного сражения между конкурирующими компаниями один молодой солдат попадает в плен. В концлагере беднягу ожидает не самый приятный эпизод его жизни: в тюремной душевой над ним собирается надругаться мерзкий жирный преступник. От унижения парня спасает вовремя появившийся главный герой — он суров, неразговорчив и избегает «добродетельного» имени (Сдержанный), предпочитая, чтобы его звали просто Рой.

Первое впечатление

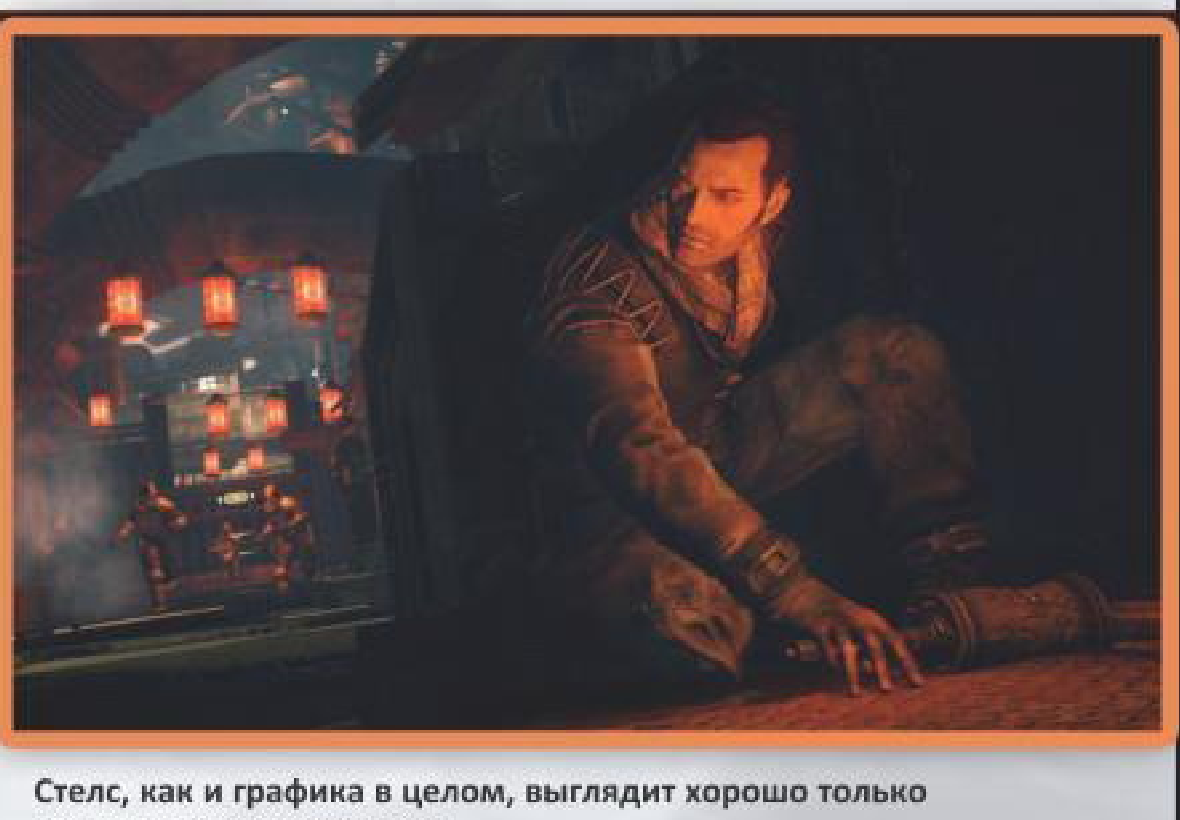
Пока звучит закадровый голос и идут ролики, все более-менее хорошо. Однако стоит получить управление в свои руки, как Mars: War Logs хочется сразу выключить и никогда больше не запускать — настолько плохо она выглядит.

Но если побороть отторжение и потерпеть хотя бы десять минут, то выяснится, что за дешевой графикой и скверным дизайном скрывается вполне приличная RPG с вменяемой системой развития персонажа и неплохой боевой механикой.

Даже сюжет поначалу захватывает, хотя разработчики, кажется, сделали все возможное,



Удивительно, но War Logs проходит в весьма редком для игр сеттинге — где вы еще видели постапокалиптический Марс?



Стелс, как и графика в целом, выглядит хорошо только на парадных скриншотах.

Фауна Красной планеты.

Электрические атаки выглядят так эффектно, что заставляют вспомнить об inFamous, но толку от них немного.

чтобы отбить у вас охоту вникать в детали истории. Во-первых, герои озвучены так скверно, что на их фоне нетрезвый Дед Мороз с детского утренника кажется хорошим драматическим актером. Во-вторых, диалоги страдают от патологического графоманства. Устав от бесконечного (и зачастую бессмысленного) словопотока, рано или поздно начинаешь проматывать даже важные сюжетные разговоры. Еще один повод пропускать кат-сцены — странная анимация некоторых персонажей: глядя на их подергивания, недолго заработать нервный тик самому.

Тюряга

Первая глава, а именно эпизод в лагере для военнопленных, — лучшее, что есть в игре. Готовясь к побегу, Рой с напарником решают насущные задачи: добывают оружие, запасаются водой, планируют отвлекающий маневр. Весь этап состоит из цепочки предельно простых, но осмысленных действий, совершая которые ясно понимаешь цели и мотивы своего героя, — это вам не выполнение бесконечных курьерских поручений от безликих NPC.

Напряженной атмосферой и насыщенным действием тюремные миссии напоминают, страшно сказать, **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. И пусть Mars: War Logs далеко до «Риддика» в плане проработки персонажей и остроты повествования, первый акт все равно проходится на одном дыхании.

Сыворотка жадности

А вот дальше все портится. В последующих главах War Logs напоминает скорее **Mass Effect** в его худших проявлениях: сюжет топчется на месте, а квесты досаждают нудной беготней тудасюда в безжизненных декорациях. Быстрого перемещения по локациям здесь нет ни в каком виде, поэтому приходится снова и снова нарезать круги по тесным коридорам полупустых уровней.

Унылые скитания немного скрашивает возможность постоянно апгрейдить героя. Развитие персонажа происходит по трем направлениям: боевые умения, стелс (бесполезный) и Technomancy — навыки, которые формально основаны на использовании электрической энергии, но, по сути, играют роль магии. Пассивные скиллы вроде крафтинга или поиска лута прокачиваются отдельно.

Некоторые способности открываются только после достижения определенного уровня репутации. Как и в повседневной жизни, она повышается или стремительно ухает вниз в зависимости от принимаемых вами решений. Также на нее отрицательно влияют убийства противников: увлекшись душегубством, можно очень быстро заработать дурную славу.

Тут нужно пояснить, что поверженные вами враги всего лишь теряют сознание (это после того, как вы стреляли им в голову из гвоздомета, взрывали гранатами, били по затылку металлической трубой...), то есть на вас ложится выбор — оставить врага лежать в отключке или прикончить его и получить немного сыворотки (serum), вещества, которое играет здесь роль валюты.

Впрочем, и репутация сама по себе, и те навыки, которые от нее зависят, не сильно влияют на игровой процесс. Максимум, что вы можете получить, — скидку у торговцев для «светлого» героя и небольшой бонус к боевым навыкам для плохиша.

Держи друзей подальше

Боевая механика на удивление адекватна. Не все работает (электромагия малоэффективна: атаки активируются слишком долго, а урон наносят небольшой), но в целом поединки оставляют приятное впечатление.

Игра вынуждает постоянно чуточку менять свою технику боя: набор доступных приемов невелик, но если бить противника одним и тем же ударом, то он быстро научится его блокировать и начнет контратаковать. Некоторые враги в принципе невосприимчивы к фронтальным атакам, и, чтобы их победить, приходится изощряться и заходить в спину. Такие мелочи заметно прибавляют схваткам азарта.

Впечатление портят только неудобная камера и доходящая до крайности тупость напарника, управляемого компьютером. Его нельзя оставить самого по себе даже на пару минут: в лучшем случае он наполучает по роже и свалится на землю в нокауте, в худшем же варианте товарищем может оказаться техномансер, который будет бездумно лупить электричеством во все стороны, то и дело задевая вас, — с такими друзьями и врагов не надо.

Напарники при этом практически неподконтрольны. Их нельзя прокачать, нельзя экипировать, нельзя даже посмотреть их текущий статус — какая-либо информация о партнерах просто отсутствует в меню. Но зато с ними можно вести задушевные разговоры и даже завязывать «отношения» (если сблизитесь, в диалогах станут доступны новые фразы).

■■■

Создав достаточно проработанную мифологию игрового мира, сценаристы так и не смогли вплести ее в увлекательную историю, выдав сюжет с крепким началом и скомканной, невразумительной концовкой.

Здесь могли бы помочь вменяемая боевая система и грамотная ролевая модель, но большинство игроков вряд ли их оценят — слишком уж отталкивающе выглядит War Logs. В этой игре далеко не все плохо, но даже самые удачные ее моменты теряются на фоне общей дешевизны и вторичности. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

От Mars: War Logs не хочется плеваться, равно как и не хочется ей аплодировать — игра не без проблесков, но ей очень далеко до высшей лиги.

Геймплей	6
Графика	5
Звук и музыка	3
Интерфейс и управление	7

РЕЙТИНГ

5,5

«Средне»

Сергей
Громилин

Жанр
Стелс
Издатель/разработчик
Pocketwatch Games
Платформы
PC, Xbox 360
Мультиплеер
Локальный, интернет
Сайт игры
monacoismine.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 1,2 ГГц, 512 МБ, 256 МБ видео

ОГРАБЛЕНИЕ ПО-ФРАНЦУЗСКИ

MONACO

Monaco успела получить широкую известность задолго до релиза: в 2010 году она попала в поле зрения публики, удостоившись главного приза **Independent Games Festival**. После этого Энди Шатц, руководитель и, кажется, единственный сотрудник **Pocketwatch Games** (а также ведущий IGF), доводил проект до ума почти четыре года. Результатом его многолетних усилий стала красивая и умная инди-игра. Вернее, просто умная игра — приставку «инди» часто используют как некое удостоверение, дающее право на снисхождение и оправдывающее изъяны. Творению Шатца между тем оправдываться абсолютно не за что.

PAC-MAN VS. HITMAN

На первый взгляд Monaco кажется таким навороченным **Pac-Man**. Такой же вид сверху, знай себе собирай монетки да пробирайся к трофеям по заботливо помеченным стрелками маршрутам. Охранники близоруки, тугоухи и медлительны. К тому же у них плохо с памятью: стоит покинуть зону их ответственности, как они мгновенно забывают о существовании нарушителя и больше о нем не вспоминают, даже если тут же вернуться в потревоженный сектор.

Но легкая жизнь быстро заканчивается — чем дальше, тем уровни становятся запутаннее и коварнее. Их уже не пройти наскоком, приходится прибегать к маскировке, тактическим уловкам и отвлекающим маневрам. Игра быстро превращается в серьезный стелс, который заставляет продумывать свои действия наперед, не лезть на рожон и по возможности оставаться в тени.

К выбору героя для каждой конкретной миссии тоже приходится подходить серьезно — индивидуальные особенности могут критически повлиять на успех мероприятия. Персонаж, умеющий пробивать стены, незаменим в запутанных коридорах, но на открытом пространстве его навыки бесполезны; хакер может взломать компьютер, но не силен в деле взлома замков и т.п.

Всего в наличии восемь героев с уникальными способностями. Четверо доступны изначально, а остальных мы спасаем по ходу прохождения: одного вытаскиваем из тюрьмы, второго освобождаем из психушки, третьего вызволяем из-под домашнего ареста, а последнего эвакуируем прямо с места преступления.

«ВОСЕМЬ ДРУЗЕЙ ОУШЕНА»

По-настоящему игра начинается только после того, как собирается вся команда и появляется возможность оперировать полным набором персонажей, подбирая для каждого дела оптимальный состав участников.

В сингле на прохождение уровня дается четыре жизни, так что в случае гибели одного героя можно попытать счастья с другими. Но проходить Monaco в одиночку — значит лишить себя 90% заложенного в нее удовольствия. Куда веселее пойти на дело с друзьями. Тут можно применять командную тактику и использовать возможности каждого героя в интересах группы: банда может просочиться в здание через проделанную Кротом дыру в стене, а потом прошмыгнуть мимо охранников, пока Рыжая использует на них свой скилл обольщения. Но и это не главное. Фан здесь заключается вовсе не в проведении безупречных операций. Настоящее веселье в том, чтобы придумать план, распределить роли... и тут же все провалить, потому что кто-то залез под луч сигнализации или попался на глаза охранникам. Четкое и продуманное ограбление превращается в адский бедлам, а ряды подельников охватывает суета и неразбериха. В те минуты, когда персонажи в панике носятся по уровню и на ходу придумывают план

Все входы и выходы подписаны — заблудиться невозможно.

Надо сказать, система «зрения», учитывающая, куда смотрит персонаж, поначалу несколько дезориентирует.

Персонажи в сюжетных роликах изображены посредством десятка пикселей.

дальнейших действий, проявляется вся прелесть Monaco как кооперативного действа.

С ГЛАЗ ДОЛОЙ

Благо возможностей погрузиться в хаос игра дает более чем достаточно. Изначально каждый уровень представляет собой монохромный чертеж местности, детали проявляются только в той области, которая попадает в поле зрения персонажа. Речь идет не об «открытии карты», как в какой-нибудь **Diablo 3**, где однажды проявленная территория остается видимой навсегда, а именно об имитации поля зрения персонажа: в каком направлении смотрите — тот район и видите.

Открывая очередную дверь, никогда не знаешь, что окажется за ней, и всегда рискуешь уткнуться носом в некстати подвернувшегося охранника или напороться на датчики системы безопасности. Поднять шум можно, даже просто неудачно свернув за угол. Методом проб и ошибок рано или поздно находится оптимальный маршрут, позволяющий пройти уровень, ни разу не подняв тревогу, но, если не посещать труднодоступные области, вы не соберете все монетки. А ведь только полностью обчистив все уровни, можно получить доступ ко второй сюжетной кампании, которая представляет другую точку зрения на события игры и предлагает попробовать свои силы на усложненных версиях пройденных уровней.

Визуальный ряд Monaco хоть и предельно прост, но оставляет очень приятное впечатление: яркая, броская палитра и безупречный пиксель-арт создают стопроцентно узнаваемый облик — перепутать игру Шатца с чем-либо невозможно. Но атмосферу создает не столько визуальная сторона игры, сколько звуковое сопровождение. Адаптивный фортепианный саундтрек от Остина Уинтори (на минуточку — композитора **Journey**, получившего за свою работу «Грэмми») реагирует на обстановку: грозно марширует в моменты опасности и возвращается к расслабленным ритмам, когда тревога улеглась. Постоянно звучащая французская речь (на родном языке Дэвида Кейджа общаются между собой охранники и случайные прохожие) хоть и будет непонятна большинству игроков, но, тем не менее, тоже работает на атмосферу, придавая Monaco дополнительный шарм.

■ ■ ■

Уже сейчас можно спокойно заявить, что Monaco — одна из лучших независимых игр этого года. Тем, чьи лица при словах «инди» и «пиксель-арт» складываются в презрительную гримасу, равно как и не признающим мультиплеер мизантропам, в обязательном порядке стоит перешагнуть себя и попробовать эту игру в кооперативе. Честно говоря, мы даже не припомним, когда нам было так весело играть в команде. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальный в своем роде кооперативный симулятор ограблений. Прекрасная игровая механика в минималистичном, но грамотном воплощении.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Ян Кузовлев

PRIME WORLD: DEFENDERS

Башня из карт

Жанр
Tower Defense
Издатель/разработчик
Nival
Платформа
PC
Сайт игры
playdefenders.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
**Dual Core 2,4 ГГц,
2 ГБ, 256 МБ видео**

Колонна монстров меланхолично бежит по дороге — нужно умудриться живыми добраться до конечной цели, а это весьма нелегкая задача, если учесть особенности окружения: справа и слева летят стрелы, сверху накрывает фугасом. Защитных сооружений становится все больше, они растут прямо на глазах, стрелы жалят все больнее. Чудовища, может, и могли бы проявить смекалку, как-нибудь обойти укрепления, но невидимый барьер позволяет двигаться лишь по заранее определенному маршруту... Не судьба.

Подобные сцены постоянно происходят в **Prime World: Defenders**, tower defense во вселенной популярной MOBA-игры от **Nival**. Краткая экспозиция поясняет, что где-то далеко за волшебный ресурс прайм сражаются две стороны. Одним прайм позволяет эффективно колдовать, а другие с его помощью делают поразительной сложности механизмы — то есть, по сути, обе стороны воюют ради того, чтобы еще лучше воевать.

Тем временем более хитрые товарищи (за которых мы и играем) объединили силы и научились добывать прайм и артефакты без лишнего труда: специальная машина собирает все автоматически, и остается только следить за тем, чтобы монстры не смогли до нее добраться.

Предстоит заниматься привычными делами — планировать расположение орудий, апгрейдить их и иногда колдовать заклинания. Какие-то устройства отлично работают против толпы, другие способны находить невидимых противников, третьи замедляют врагов и так далее.

Бездумно наставить много одинаковых башен не получится: цена на них быстро растет, а деньги копятся довольно медленно. Наибольшие трудности вызывают этапы с толстокожими боссами — здесь ресурсы поступают в ограниченном количестве, поэтому уровень превращается в настоящую головоломку. Приходится шевелить мозгами и ответственно подходить к доступному ассортименту.

По большому счету, все это мы уже видели и не раз, но кое-что выделяет Defenders среди коллег по жанру — игра поощряет страсть к коллекционированию карточек разной степени редкости. Они дают бонусы к мощности заклинаний, усиливают атаку определенных башен и т.д. (нечто похожее можно увидеть в мобильной версии **Injustice: Gods Among Us**). Чем больше колода, тем интереснее подбирать набор для задания — количество активных слотов ограничено.

Карточки позволяется продавать и перерабатывать для усиления других, но одного «жертвоприношения» для прокачки недостаточно, каждую операцию нужно подкреплять серебром, которое тут выдают за успешное прохождение уровней. Оно же тратится на новые пассивные таланты — больше колода, шире набор защитных строений и все в таком же духе.

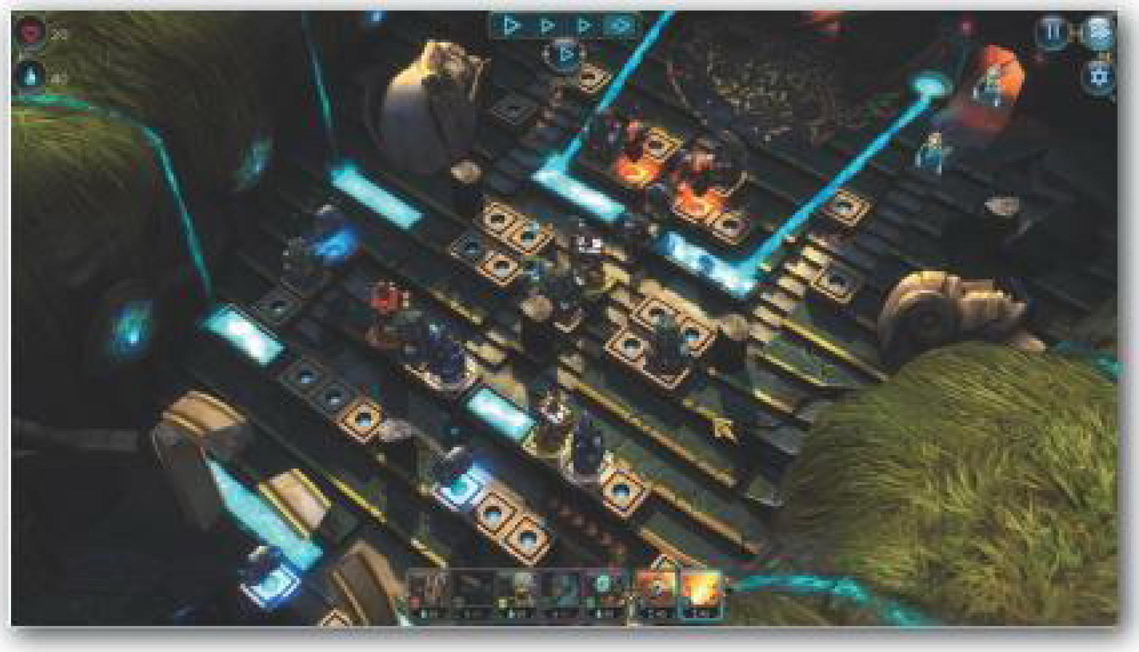
В какой-то момент ловишь себя на мысли, что тебе интереснее всего именно собирать и прокачивать карты, но беда в том, что эта метаигра не слишком тесно соприкасается с самим tower defense. На поле боя постоянно происходит рутина: возводятся башни, искрят заклинания (к слову, не такие эффективные, как хотелось бы), умирают монстры, а игрок часто сидит без дела, мечтая только поскорее получить серебро и рейтинговые звезды и выбраться в меню к своим карточкам.

Любопытно, что в тестовой версии (тогда еще браузерной) была система микротранзакций. Ее убрали в релизе, но следы остались: внутриигровой валюты постоянно не хватает, из-за чего приходится раз за разом выполнять бесконечные дополнительные задания, выдаваемые генератором уровней. Такой подход привел к ожидаемым последствиям — без перерывов в Prime World: Defenders играть не получается, ей явно место на планшетах со свойственным им сессионным геймплеем. Впрочем, в Nival это понимают и обещают скоро выпустить мобильную версию.

■ ■ ■

Главная проблема Defenders в том, что ей часто нечем занять игрока. В **Kingdom Rush** можно было брать командование отрядами и героем, в **Orcs Must Die!** и **Dungeon Defenders** огромное внимание уделялось собственноручному убийству чудовищ, а в **Ratchet & Clank: QForce** была солидная платформерная часть. Наконец, в **Anomaly: Warzone Earth** жанровую формулу и вовсе сломали — там мы выступали в роли той самой вереницы монстров, которая пытается прорваться к цели.

Перечисленные примеры показывают, как можно внести разнообразие и добавить глубину. У Prime World: Defenders это не совсем получается, хотя заложенные в проект идеи достаточно интересны. Вся карточная часть сделана на крепкую «четверку»; сделать бы геймплей немного живее и динамичнее, монстров чуточку выразительнее и интереснее — получилась бы отличная игра, хардкорная и злая. Впрочем, даже в своем нынешнем виде Defenders может подарить немало приятных часов. ■



На уровнях можно блокировать ключевые точки, направляя врагов по неудобному маршруту.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Компетентный, но скучноватый гибрид tower defense и коллекционной карточной игры. Ждем версию для iOS и Android.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Жанр
Визуальная новелла
Разработчик
The Story Mechanics
Издатель
KISS Ltd.
Платформы
PC, iOS, Android
Сайт игры
thestorymechanics.com/digital-adaptations/the-thirty-nine-steps

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Анастасия Шакирова

THE 39 STEPS

Шаги на лестнице

«Тридцать девять ступеней» — это приключенческий роман шотландца Джона Бакена, опубликованный почти сто лет назад. Роман пережил множество экранизаций, самая известная из которых — версия Альфреда Хичкока 1935 года. Впрочем, прославленный режиссер в порыве вдохновения ушел достаточно далеко от оригинала, сделав из шпионской истории напряженный триллер.

The Story Mechanics, поставив перед собой задачу сделать игру по книге, не пошли по стопам Хичкока, а, наоборот, скрупулезно воплотили в игровой механике точную сюжетную канву романа, вплоть до отдельных цитат.

Добились ли они успеха? Трудно сказать. Для начала стоит упомянуть, что **The 39 Steps** не шутер и даже не квест, а визуальная новелла. Игра-книга, где ваша задача — откинуться в кресле, налить себе кофе и наслаждаться историей. Из близких сотоварищей по жанру можно назвать **Analogue: A Hate Story**, но если там приходилось принимать решения, от которых зависел финал, то в The 39 Steps сюжет идет четко по книге; здесь нет ни разветвленных диалогов с вариантами ответа, ни возможности выбрать, куда пойти и что ответить.

Итак, на дворе начало двадцатого века. Европа как никогда близка к войне, обстановка накалена, повсюду шныряют шпионы, но в старой доброй Англии все так же подают на завтрак яичницу с беконом, а порядочные джентльмены все так же пьют чай из фарфоровых чашек.

Вероятно, любому такому джентльмену не очень бы понравилось, если бы у двери собственной квартиры его схватил за локоть полузнакомый человек и истерично зашептал: «Я — покойник, помоги мне».

Но наш главный герой и по совместительству рассказчик, Ричард Ханней, не благовоспитанный денди, он совсем недавно приехал из полной приключений и опасностей Южной Африки и в уютном Лондоне ему изрядно скучно. Поэтому он соглашается выслушать нежданного гостя, предлагает ему кров, постель... и совершенно неожиданно для себя оказывается втянут в хитросплетения интриг, обвивающих Европу не хуже щупалец гигантского кракена.

Любопытно, что все персонажи, включая самого Ричарда, представлены в игре не портретами и не живыми актерами, а полупрозрачными силуэтами. Вероятно, разработчики решили, что фантазия игроков будет работать на полную катушку и каждый сможет представить себе действующих лиц так, как сочтет нужным. На практике же дымчатые призраки, появляющиеся на фоне старинных квартир и переулков Сити, вызывают недоумение и изрядно отвлекают от сюжета.

Разработчикам стоило слегка адаптировать историю для более удобного чтения. Многие фразы кажутся нарочито обрубленными, описания — чересчур короткими, а самых внимательных игроков заденут опечатки и периодическое отсутствие точек в конце предложений.

Способ подачи сложно назвать изобретательным — простые статичные картинки. Хотя стоит сказать, что они неплохо справляются со своей задачей: изображения, похожие одновременно на фотографии и на акварельные наброски, полноценно передают атмосферу и обстановку. Кликать в поисках активных зон здесь не нужно, крупная стрелка или круг покажут, куда надо нажать, чтобы перейти на следующий... этап?

Пожалуй, скорее — на следующую страницу. Это все-таки не игра, а книга. Книга, безуспешно притворяющаяся игрой. Даже сохранения здесь зовутся «закладками».

Разработчики попытались разнообразить неторопливое течение рассказа с помощью карикатурных роликов и приемов из **Heavy Rain**. Здесь тоже есть возможность в некоторые моменты просмотреть мысли героя о том или ином событии, а все его действия — открывание дверей, наливание виски или бритье заросших щек — необходимо «рисовать» мышкой. Только вот даже в игре Дэвида Кейджа подобные рутинные задачи раздражали, хотя там требовалось крутить геймпад в воздухе, трясти его и зажимать разные кнопки, а не просто елозить манипулятором по коврику.

■ ■ ■

Главная проблема The 39 Steps в том, что разработчики попытались представить свою игру такой, какой она не является, введя совершенно лишние функции, и где-то приняли странные решения (те же привидения). Но мы все равно рады тому, что литературная классика перебирается в видеоигровой формат. Было бы неплохо увидеть больше хороших книг в нестандартном изложении. ■

Вот эти расплывчатые силуэты — герои, а вовсе не духи старого замка. Увы, менее прозрачных персонажей в игре мы не увидим, хотя в главном меню можно найти рисованные портреты основных действующих лиц.

Пример «квестового элемента»: листаем блокнот движениями мыши. Что это дает игре, непонятно.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Из хорошей книги не получилось хорошей игры. The 39 Steps — это увлекательная история, но отнюдь не увлекательный геймплей.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.0
СРЕДНЕ

Анна Махмурянц

THUNDER WOLVES

Ангел скучной смерти

Жанр
Экшен про вертолеты
Разработчик
Most Wanted Entertainment
Издатель
bitComposer Games
Платформа
PC
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
mwent.hu/games/thunder-wolves

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ,
NVIDIA GeForce 8800
или ATI Radeon HD 2900
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,4 ГГц, 3 ГБ,
NVIDIA GeForce GTX 460
или ATI Radeon HD 5850

Renegade Ops, еще один нарядный (и высоко оцененный «Игроманией») трибьют шестнадцатибитной эпохе, многие описывали едва ли не как современную версию **Jungle Strike** — по крайней мере, когда речь шла о той части игры, где вам давали сверкающий от глянца вертолет. На деле, конечно, это был всего лишь шумный экшен, похожий одновременно на все игры про взрывы и стрельбу, которые продаются в цифровых сервисах за пять-десять долларов. От вдумчивой Strike-серии был только фон: военные базы в джунглях, много техники, нефтяные вышки, ангары, блокпосты и политические заговоры, и все это — с яркими, почти кислотными красками. Сочетание, сами понимаете, такое, что устоять сложно.

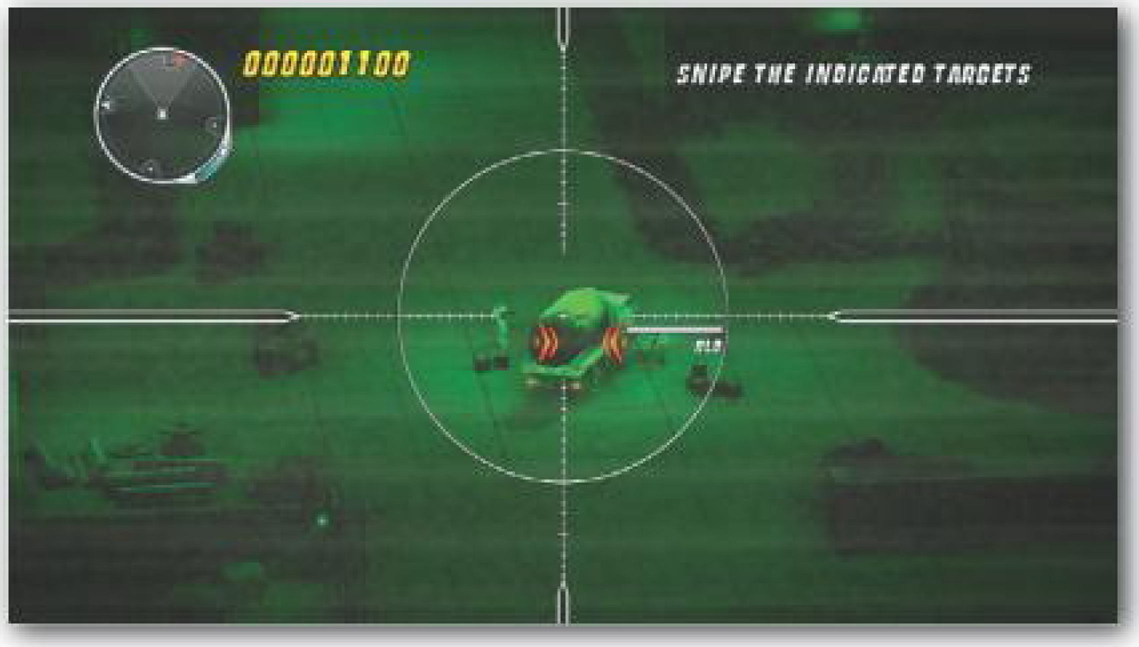
Устоять перед экшеном Thunder Wolves тоже сложно, потому что выглядит он точно так же — гипертрофированно, с вызывающей милитари-эстетикой, желто-красно-черными танками. И вертолет тут тоже есть — настолько непобедимый, что боссы-вертушки из любой части **Contra** выглядят на его фоне удивительно хило.

Боевая машина постоянно что-то взрывает — пиратские корабли, склады, запасы вооружения и просто случайно попавшие под снаряды домики. Авторы наделили вертолет такими свойствами, что времени на передышку просто не остается, — паузы не предусмотрены механикой. Он способен подобрать и высадить пассажиров за полторы секунды, ловить грузы на ходу, выдержать прямое столкновение со скалой на полной скорости, перенести сорок ракетных попаданий, уходить в slo-mo и даже спускаться в узкие шахты, если очень нужно. Это, в общем-то, даже не вертолет, а нерушимый ангел смерти: по нажатии двух кнопок мыши все вокруг озаряется адовыми вспышками, но ни артиллерия, ни зенитки, ни другие вертолеты не могут причинить вам никакого вреда. В критические моменты по экрану идут страшные трещины, но за всю четырехчасовую кампанию нам ни разу не удалось погибнуть. Как лечится летательный аппарат? Сам по себе, причем гораздо быстрее, чем солдаты в **Call of Duty**.

Thunder Wolves — это, конечно, громкий тир. Причем в некоторых эпизодах — буквально: у вас отбирают пилотирование и пересаживают за стационарный пулемет. Но разработчики зачем-то обвесили механику необязательными грузами. Можно, например, выпускать заряды-пустышки, чтобы обмануть вражеские тепловые ракеты. Можно придирчиво выбирать типы снарядов, причем некоторые из них — пилотируемые. Наконец, при помощи клавиш «Q» и «E» можно очень точно контролировать высоту полета, благодаря чему уже к третьей миссии вы сможете выписывать в воздухе сложнейшие фигуры.

■ ■ ■

Здесь, правда, возникает неудобный вопрос: нужно ли все это такой простой, легкомысленной и довольно однообразной игре про взрывы, где от вас даже не требуется толком целиться? Разумеется, нет. Бесконечный и до боли примитивный тир Thunder Wolves утомляет уже через сорок минут, тем более что играть в него приходится на компьютере (консольные версии задерживаются). Когда садишься за стол в той же позе, в какой обычно ковыряешься с Excel-табличками, ждешь скорее чего-то такого же спокойного, глубокого и вдумчивого (но не менее веселого и мужского), как Jungle Strike. Он, кстати говоря, и сейчас неплох. ■



Снайперская стелс-миссия (ну да, на вертолете) — единственный эпизод за всю игру, когда вам дают перевести дух.

Не очень понятно, зачем подсвечивать цели, когда стрелять нужно во все подряд.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Симпатичный, шумный, но пустой вертолетный тир, которому не хватает хотя бы какой-то минимальной глубины.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
5.5
СРЕДНЕ

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
Bethesda
Разработчик
Arkane Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
dishonored.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 ГБ,
768 МБ видео

Дмитрий Ежов

DISHONORED: THE KNIFE OF DUNWALL

Смена состава

В DLC **The Knife of Dunwall** авторы используют довольно модную сегодня перспективу показа событий: действие происходит параллельно исходному сюжету, а мы наблюдаем его от лица героя, в оригинале казавшегося жутким злодеем (приблизительно как в дополнении **Ryder White** для **Dead Island**).

Дауд — тот самый злосчастный наемник, чьи преступления в **Dishonored** по хищному умыслу возложили на плечи невиновного лорда-защитника Корво Аттано, и поначалу кажется, что более неоднозначного героя для сюжетного дополнения придумать было трудно. Однако в игре нам быстро объясняют: долгое время после убийства императрицы ассасина терзала совесть.

Поэтому, когда раскаявшемуся преступнику явился некто Чужой (ангел?) и рассказал, как искупить грех, герой не задумываясь принял предложение. Миссия вроде бы несложная, Дауду надо лишь найти некую Делайлу. Все остальное, мол, предрешено судьбой.

Как и подозреваешь с первых минут, на деле все очень быстро выливается в череду фатальных встреч с крайне малоприятными людьми. Например, хозяином китобойни, на которой ценный жир срезают с морских гигантов заживо, или придурковатым богачом-аферистом, сколотившем состояние на обманном выселении людей из собственных домов.

Нельзя сказать, что в каждой из трех миссий дополнения предусмотрена тысяча любопытных сюжетных деталей или целые выводки колоритных злодеев. Скорее это такая классическая Dishonored-кунсткамера: сценаристы и дизайнеры тасуют на ваших глазах пейзажи гниющего заживо Дануолла, сценки с разговорами противной уличной охраны и встречи с ублюдками в дорогих костюмах.

Финал украсили маленьким клиффхенгером, но воспринимать однозначно сюжетный поворот не получается. С одной стороны, ждать новое DLC теперь намного интереснее, с другой — последнее задание в The Knife of Dunwall получилось слишком коротким, скомканным, да и вообще складывается ощущение, что его доделывали в спешке, лишь бы поскорее закончить на внезапном моменте.

Назвать же дополнение пустым и скучным не повернется язык: если старательно исследовать локации (искать руны и амулеты, читать книги, проверять маршруты и браться за дополнительные задания), аддон легко можно воспринимать как самостоятельный стелс-экшен — настолько здесь просторные, продуманные и насыщенные контентом уровни.

Те же особняк и китобойня — целые грандиозные лабиринты из коридоров, комнат, залов, подвалов, балконов и живых препятствий, каждый из которых запросто способен украсть у вас целый вечер. Причем если завод выполняет роль своего рода тренировочной площадки, где можно всласть поохотиться на мясников с циркулярными пилами и быстро вспомнить общие правила стелса Dishonored, то второй уровень предлагает еще и занимательный выбор: цель тут можно устранить гораздо поэтичнее, нежели скучно вонзив кинжал в горло. Богач привык наживаться на больных чумой горожанах, так почему бы не поступить с ним похожим образом, подделав важный документ от лорда-регента?

■ ■ ■

Заново восхитившись обаянием Dishonored, нетрудно упустить из виду некоторые нововведения — вроде наличия в геройском арсенале электрических мин и, точно как в **Assassin's Creed: Brotherhood**, возможности призывать на помощь дружественного наемника. Както серьезно на геймплей это не влияет, но проводить вылазки с товарищем определенно комфортнее.

Хотя куда эффективнее на старте каждой миссии обращаться к доброжелателям, у которых можно купить оружие, выведать адрес тайника или узнать код от важного сейфа на очередном уровне.

А в истории талантливого убийцы Дауда точка далеко не поставлена: дополнение **The Brigmore Witches**, запланированное на второй квартал этого года, **Arkane Studios** снова посвятят его злоключениям. ■

Если вы решите играть на PC, будьте готовы к ошибке после второй миссии. Впрочем, проблему легко решить, сохранив игру за некоторое время до перехода на финальную локацию с последующим перезапуском игры.

Дауд, в отличие от Корво, не умеет призывать стайки кровожадных крыс, но его способностей хватает, чтобы разделаться в том числе с такими вот противниками.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Довольно короткий, но образцовый в плане содержания эпизод из жизни города, кишащего беспринципными богачами и крысами. Качество аддона вынуждает с нетерпением ждать новых DLC-историй о Дануолле и его обитателях.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Алексей Пилипчук

WARFRAME

Бесплатный сыр для космониндзя

Жанр
Кооперативный шутер
Издатель/разработчик
Digital Extremes
Платформа
PC
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
warframe.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 1,8 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Трудно поверить, что еще недавно интернет ассоциировался в первую очередь не с «веселыми фермами», DRM-защитой и условно-бесплатными экспериментами, а с чем-то неизведанным, таинственным и чудесным. Одна возможность сразиться с американскими и европейскими игроками в онлайне казалась несбыточной мечтой, настоящим волшебством.

Это сейчас, когда к Сети подключены чуть ли не кофеварки, а в **World of Tanks** играет полмира, магия куда-то испарилась, и интернет все чаще стал ассоциироваться с рутиной, а «добрые волшебники» стали использовать его как новый инструмент ведения бизнеса.

Warframe, бесплатный кооперативный шутер от **Digital Extremes**, исправлять положение никак не собирается и, напротив, добавляет аргументов противникам free-to-play.

Четверка вооруженных до зубов бойцов ураганом проносится по космическим базам, расстреливая, разрубая и буквально снося все живое. Сопровождается эта вакханалия удивительными акробатическими этюдами, грациозными приемами и градом спецэффектов. Звучит здорово, не так ли? На словах это едва ли не образцовая жанровая игра: отличный сеттинг, красивая графика, море врагов, отсутствие необходимости платить, в конце концов.

На деле все не так. Играть в Warframe без капиталовложений равнозначно смерти от скуки. Подконтрольный герой развивается непростительно медленно, поэтому рано или поздно наступает момент, когда придется выбирать — послать игру куда подальше или раскошелиться. На внутриигровую валюту можно прикупить пару пушек, но новые классы дают лишь за реальные деньги.

А ведь классы — это главная гордость Warframe. По «сюжету» вы становитесь представителем древней расы тенно, стоящей на грани вымирания. Внешний вид тенно заставляет вспомнить одновременно о «Гайвере», **Metal Gear Rising: Revengeance** и **Vanquish**. Это такие широкоплечие футуристические ниндзя, каждый из которых облачен в костюм, дарующий уникальные способности своему носителю. Одни тенно в совершенстве владеют телекинезом, другие умеют становиться невидимыми и телепортироваться, некоторые обладают весьма полезными навыками лекаря и т.д. — комбинаций достаточно.

При этом в одиночном режиме, сколько денег ни плати, предложить Warframe ничего не может. Механика даже по меркам сетевого шутера до безобразия примитивна, а разработчики то и дело злоупотребляют старым добрым приемом «copy/paste», видимо, и не догадываясь о существовании запоминающегося дизайна, ИИ-режиссера и интересных ситуаций.

Представьте себе **Mass Effect** (первую часть), только без сценария, многогранных персонажей, дорогой музыки, атмосферы приключения и даже системы укрытий. Представили? Warframe выглядит примерно так. Бежим по вызывающим клаустрофобию узким коридорам космических станций и без устали стреляем по толпам тупых инопланетян.

Местный бестиарий весьма богат. Встречаются и обычные бандиты, и какие-то мутанты, и даже дроны, прикрывающие дружественные отряды пуленепробиваемыми щитами, но все это разнообразие не работает на геймплей — под врагов не нужно подбирать индивидуальные стратегии. Кроме внешности, все, что их различает, — длина полоски жизни и сила удара. Ни о какой тактике или взаимопомощи и речи не идет.

Оружие абсолютно не чувствуется в руках, а пули едва страшнее укусов комара: враги способны «проглотить» целую обойму и не поморщиться.

Есть возможность добить противника клинком, но делать это не то чтобы интереснее. Холодное оружие круто выглядит и прекрасно вписывается в общий стиль, только вот его реализация оказалась слабой: физика странная, траектория ударов не чувствуется, атака может каким-то чудом пройти *сквозь* врага, не причинив ему никакого вреда. При этом пользоваться мечом, несмотря на все неудобства, все равно приходится, так как большая часть сражений разворачивается в тесных комнатушках, а наносимый холодным оружием урон в разы превосходит эффект от выстрелов.

■ ■ ■

Digital Extremes можно похвалить только за одно — поразительную стабильность. У них иногда получаются неплохие игры (**The Darkness 2**, **Dark Sector**), но им неизменно чего-то не хватает. В этом плане Warframe — не исключение. ■

Иногда позволяют пройти часть уровня по-тихому. Стелс предельно кривой, но хоть какое-то разнообразие.

Warframe выглядит неожиданно хорошо. В меру технологично, а главное — стильно.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственный кооперативный шутер, который выделяет разве что необычный для жанра сеттинг.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
5.5
СРЕДНЕ

Жанр
Стратегия, tower defense
Издатель/разработчик
11 bit studios
Платформа
PC
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
11bitstudios.com/games/14/anomaly-2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,7 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Иван Ковтун

ВЕРДИКТ

ANOMALY 2

Ничего аномального

Первая **Anomaly** представляла собой интересный жанровый эксперимент: вместо того, чтобы делать миллиардный по счету tower defense для мобильных платформ, авторы вывернули его наизнанку, превратив в достаточно суровую PC-стратегию. Здесь не нужно было сооружать вышки, пытаясь остановить смертоносный конвой, — вы сами были этим конвоем.

Оказалось, что нападать гораздо интереснее, чем обороняться. В любом tower defense есть момент, когда вам ничего не нужно делать, остается просто ждать и наблюдать, пройдет очередная волна противника или нет. В Anomaly таких проблем не возникало в принципе — нужно было то и дело следить за тем, как изменилась обстановка, и перенаправлять свои войска.

Словом, проект выделялся на общем фоне, но у него оставалась одна серьезная проблема — это была игра-схема, голая механика, идея, которой не нашли достойного применения. Кампания состояла из грубо склеенных между собой карт, подозрительно похожих друг на друга, а напрашивавшегося мультиплеера почему-то не было вообще. В **Anomaly 2** мультиплеер появился (один игрок нападает, другой обороняется — ощущения совершенно разные), но не это главное. Теперь концепция «tower defense наоборот» доведена практически до совершенства и обставлена с размахом пышной RTS.

История сиквела рассказывается с надрывом уровня **World in Conflict**, не хватает разве что Алека Болдуина за кадром. Будущее, пришельцы (почему-то неотличимые от тех, что были в **Crysis**), роботы, предательства, героические гибели, флэшбеки и клиффхенгеры — вроде бы не очень нужные вещи для тактической стратегии, но они работают. Постановка миссий тоже стала гораздо разнообразнее. Расстановка сил на карте меняется каждые три минуты, из земли вылезают щупальца, рушатся скалы, трещинами идет дорога, высаживается десант, взрываются бомбы. Придумать тактику в начале уровня и методично ее придерживаться до победного конца нельзя, приходится постоянно делать поправку на контекст.

Геймплей все так же состоит из двух частей. Первая — когда вы прокладываете маршрут конвоя на карте. Вторая — когда вы, напрямую управляя капитаном, оказываете войску всяческую поддержку: лечите юнитов, замораживаете врагов вокруг, призываете подкрепление, а в редкие моменты — сами вступаете в перепалки. Основные правила в целом не изменились, но базовая механика обросла кучей приятных мелочей. Например, есть броневики с пушками Гатлинга, которым для мощных выстрелов нужно сначала разогреться, и это нужно учитывать, прокладывая маршрут. Или вот новые танки-трансформеры: в «свернутом» состоянии они слабые, но могут быстро проскочить мимо самых опасных зон, а выпрямившись в полный рост, становятся едва подвижными, зато мощь дополнительных орудий позволяет разнести все вокруг парой залпов.

■ ■ ■

Anomaly 2 — лишнее доказательство тому, что любую хорошую и смелую идею нужно сразу выжимать на сто процентов, иначе ничего работать не будет. В таком виде игра могла выйти полтора года назад, а к сегодняшнему моменту поляки уже наверняка придумали бы что-нибудь новое. Но главное, что после Anomaly 2 и ее свежего подхода к жанру играть в обычные tower defense совершенно не хочется. ■

Бои в Anomaly 2 выглядят так, как в RTS вашей мечты...

...зато тактическая карта по-прежнему смахивает на ваш автомобильный навигатор.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Зеркальное отражение жанра tower defense превратилось из любопытного эксперимента в действительно отличную игру.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Подготовил Максим Иванов

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

ODDPLANET

Платформа: *iOS* **Цена:** *33 руб.*

Ходят разговоры, что игры перестали пугать. **Silent Hill** усилиями **Konami** опустился до уровня выпрыгивающих из ниоткуда монстров, и о былом психологизме в **Downpour** уже ничто не напоминает. **Resident Evil**, за редкими проблесками (см. нашу рецензию на **Revelations**), почти окончательно мутировал из жутковатого survival horror в динамичный экшен про зомби. Ну а **Dead Space** навевал страх разве что на тех, кто в глаза не видел фильмов про чужих. Кажется, последний раз, когда нам делали по-настоящему страшно, был еще в **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, где от кровожадных преследователей приходилось отгораживаться шкафами и другими подручными средствами.

Однако поклонники жанра нашли утешение в инди-проектах. Тут вам и пробирающая до дрожи **Amnesia**, и получивший звание народного любимца **Slender**, и двухмерные **Home** и **Lone Survivor**. **OddPlanet** попадает именно в последнюю категорию, хотя хоррором творение Петра Крола можно назвать лишь с натяжкой. Тем не менее местами игра и вправду вызывает мурашки по коже. От вида насаженной на шип девочки (при падении издается характерный хруст) становится как-то не по себе. Способов умереть в OddPlanet ничуть не меньше, чем в Dead Space. Притом выглядит OddPlanet как картинки из серии «безысходность»: уровни выполнены в черно-белых тонах, глаза у главной героини светятся белым, а вокруг нее — вековая, непроглядная чаща.

Игра с самого начала интригует. Вы не знаете, ни где вы, ни кто перед вами, ни зачем ваша подопечная прибыла на эту странную планету. Вы в таком же неведении, как и главная героиня, и потому испытываете такое же удивление при виде непонятных растений или подвешенных к деревьям эмбрионов. Да и разработчики не стремятся что-либо объяснять. Вам не будут разжевывать управление, не расскажут о способах взаимодействия с миром, лишь изредка намекнут на решение неочевидной головоломки. Адаптироваться придется самому, без посторонней помощи, и опираться нужно лишь на интуицию.

В OddPlanet пресловутый exploration приобретает совсем иной смысл. Вы действительно *исследуете* планету, изучаете, учитесь выживать в новых условиях. Игра короткая и пробегается за час с небольшим, но в скором времени выйдут дополнительные эпизоды. OddPlanet наверняка придется по душе тем, кому в свое время понравились **Oddworld** и **Limbo**. В любом случае проходить мимо этой игры не стоит.

JACOB JONES AND THE BIGFOOT MYSTERY — EPISODE 1

Платформы: *iOS, PS Vita* **Цена:** *33 руб.*

Jacob Jones and the Bigfoot Mystery — игра, авторы которой явно вдохновлялись творчеством Р.Л. Стайна и студии **Telltale Games**. «Тайна снежного человека» похожа на **Sam & Max** и **Tales of Monkey Island**; это тоже квест с упором на сюжет, использующий сериальную структуру, — впереди нас ждет еще несколько эпизодов. Только в отличие от игр Telltale застрять тут можно уже на второй загадке, и это отнюдь не комплимент.

«Тайна снежного человека» рассказывает историю паренька, повстречавшего Бигфута. Джейкоб мало общается со сверстниками и все время проводит со своими родителями, потому они и решают отправить нелюдимого сына в лагерь «Орлиное перо». Тут-то и начинается все самое интересное. На месте неплохо поставленные ролики, интригующий сюжет и атмосфера страшных историй, которые можно услышать где-нибудь у костра, — про монстров, призраков и жуткие случаи, «произошедшие ка-а-ак раз в этих местах».

Диалоги действительно удались — болтовню главных героев интересно слушать (в наличии даже шутки про «Сияние»), и их совсем не хочется проматывать. Unreal Engine выдает симпатичную картинку, да и стилистику **Lucid Games** выбрали интересную. Jacob Jones можно хоть сейчас пускать в эфир какого-нибудь Nickelodeon (тем более что герои и так напоминают персонажей «Джимми Нейтрона»).

Поэтому перерывы на загадки только отвлекают. Хочется узнать, что там случится дальше, а вместо этого приходится заниматься неординарными, но далеко не самыми интересными головоломками. Хорошо хоть в критической ситуации всегда можно воспользоваться подсказками (впрочем, часть задачки все равно нужно будет решить самому) и сразу перескочить к сюжету.

«Тайна снежного человека» — многообещающее начало. Если следующие эпизоды будут как минимум не хуже, у Lucid Games есть шанс заработать звание второй Telltale.

STAR COMMAND

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*

Star Command вышла как нельзя вовремя: по экранам чеканным маршем прошествовал «Стартрек: Возмездие» Дж. Дж. Абрамса, массовая аудитория подспудно захотела больше игр про космос. **Star Trek (2013)** едва ли смог удовлетворить фанатский интерес — слишком уж скучным и кривым он получился.

Страшно сказать, но Star Command, не имеющая абсолютно никакого отношения к сериалу с Уильямом Шетнером и Леонардом Нимоем, гораздо больше похож на тот самый Star Trek, чем последний проект по мотивам.

Игра довольно хардкорна, так что скучать вам не придется. Все время нужно следить за финансами и выбирать между подчиненными и новым оборудованием. Как оказалось, руководить звездным судном — увлекательное, но тяжкое занятие. В ваше распоряжение попадает космический корабль, на котором вы исполняете роль капитана: указываете, что и где строить (на выбор — медицинский отсек, дополнительные орудия и прочее-прочее, выбор очень велик), нанимаете персонал и управляете им во время сражений. Сходства прибавляет и разноцветная форма звездного отряда. Например, именно «краснорубашечников» (они все время умирают в оригинальном сериале) отправляют в бой, так как только они умеют стрелять. Доктора же носят голубую одежду, совсем как Леонард Маккой.

Помимо раздачи указаний и руководства подопечными, вы выполняете задания вышестоящего командования — путешествуете по разным уголкам галактики и берете на себя опасные миссии. Сюжетные квесты, опять же, напоминают эпизоды The Original Series. Например, одним из первых ваших поручений станет проверить заброшенное судно, когда-то принадлежавшее СССР. Естественно, все оказывается не так просто. Судно кишмя кишит мутировавшими космонавтами, а так как технологии, которые использует советский звездолет, слишком старые (оцените иронию), то вы не ничего не можете поделать с телепортацией злобных существ на ваш корабль.

Осенью Star Command выходит на PC и Mac, но там у него есть шанс затеряться в тени отличного **Faster Than Light**. А вот на планшетах и мобильных телефонах Apple игра себя чувствует просто отлично.

UNEARTHED: TRAIL OF IBN BATTUTA — EPISODE 1

Платформа: *iOS* **Цена:** *бесплатно*

Обычно в рамках «Мобильного дайджеста» мы обозреваем игры, заслуживающие вашего внимания. Но **Unearthed: Trail of Ibn Battuta** — из тех, которые стоило бы пропустить.

После прохождения Unearthed хочется принести извинения **Gameloft**: даже французы никогда не позволяли себе столь явного плагиата. Мало того, что уже на уровне названия игра отдает мокбастерами (мы, если что, говорим о «шедеврах» вроде «Трансморферов» и «Паранормальной сущности», паразитирующих на сходстве с оригинальными фильмами), так еще и геймплейно и стилистически Unearthed — грубая калька с **Uncharted**. Но и это еще не все. **Semaphore** пошли еще дальше и без зазрения совести выдернули звуки и музыку из **Counter-Strike** и остальных игр.

Главный герой, Фарис Джавад, — отчаянный искатель приключений, внешне напоминающий помесь Натана Дрейка и Димы Билана. Занимается Фарис тем же, что и Дрейк, — влезает в неприятности, расхищает гробницы и мастерски расправляется с врагами. Впрочем, «расправляется» не то слово. В исполнении Semaphore перестрелки превратились в соревнования умственно отсталых. Джавад и его противники двигаются так, словно бьются в конвульсиях (притом Фарис настолько крут, что его руки даже не дергаются при отдаче), тела убитых принимают устрашающие позы, и на их фоне Ragdoll-физика выглядит верхом совершенства.

Уровни представляют собой скучные коридоры с беспорядочно расставленными противниками. Кат-сцены просто ужасны. Такое впечатление, что авторы специально выбирали как можно более неудобные ракурсы, ну а сюжет… давайте просто не будем об этом.

Впрочем, один плюс у Trail of Ibn Battuta все-таки есть: ни одна другая игра не заставит вас так смеяться. Все выполнено настолько топорно и кустарно, что остается только улыбаться. К сожалению, игру уже удалили из App Store, так что, если вы хотите насладиться похождениями Натана Дрейка арабского розлива, вам нужно либо идти на торренты (Unearthed все равно распространялась бесплатно), либо немного подождать — вскоре переродившийся Uncharted посетит и «взрослые» консоли, а также PC и Mac. Делайте ставки, долго ли игра продержится в других цифровых сервисах.

TRIGGER CITY

Платформа: *iOS* **Цена:** *33 руб.*

Поток двухмерных, стилизованных под ретро игр не собирается иссякать. **Trigger City** — классический beat 'em up с видом сбоку, как раз для тех, кто до сих пор роняет ностальгические слезы над легендарными **Streets of Rage**, **River City Ransom** и **Crash 'n the Boys**. Тут и впрямь все как в старые добрые девяностые: рисованные персонажи (пиксели, к радости любителей старины, сделали подчеркнуто большими), простенькие, незатейливые уровни и ультимативная порция жестокости. К концу игры вы разобьете в кровь столько физиономий, что не сосчитать.

И это самое крутое, что есть в Trigger City. Вам предлагают расслабиться и не загружать голову Тяжелым Моральным Выбором™ и прочей чепухой. Знай себе лупи-пинай и получай удовольствие. Как там было в «Чужих среди нас»? «Я пришел жевать жвачку и бить морды. А жвачка у меня закончилась!» — именно этой фразой можно охарактеризовать весь Trigger City.

От главного героя за милю веет брутальностью

Главный герой тут под стать духу игры. Он не спаситель, не добрый самаритянин и не народный мститель. Он — самый настоящий бандит, которого прижали к стенке новые работодатели. Все, что он делает, — борется за свою жизнь, без лишнего пафоса и героизма. Сопереживать ему, конечно, сложно, но кого это волнует?

Любой, кто видел хоть один beat 'em up на NES или SEGA, мигом вспомнит привычные движения. Вы идете из одного конца экрана в другой и раздаете тумаки налево и направо. Время от времени вас развлекают поездками на мотоцикле, где нужно лавировать в потоке машин. Играть весело, но не слишком сложно — в **Slipshod Software** решили пожалеть покупателей и ограничились одной лишь стилизацией.

В игре на вашем пути встанут сразу несколько банд.

Правда, иногда следование заветам олдскульного геймдизайна подводит разработчиков. Враги ленятся заходить с фланга и бегут на вас всем скопом, в рядок — один за другим, а потому отхватывают все сразу. Комбо можно покупать за деньги, которые выпадают из поверженных неприятелей, вот только смысла в этом не так много. Во-первых, спецприемы использовать нецелесообразно — их нельзя прервать. Не ровен час и вам самим настучат по голове. Во-вторых, гораздо проще не выпендриваться и стоять на месте, зажав кнопку удара. Жертвы подбегут сами, да еще и попадут под смертоносные кулаки главного героя.

Причем эта же особенность касается и боссов. Начальные уровни Trigger City проходятся едва ли не с завязанными глазами. Первому серьезному противнику, главарю байкеров, вообще хватает одного удара ногой. Он ездит туда-сюда на своем мотоцикле, и от каждого попадания отскакивает немного назад, а после продолжает ехать в том же направлении. То есть если верно рассчитать его траекторию движения и бить каждый раз, как только он окажется рядом, босса можно будет победить, топчась на одном месте. По ходу игры враги станут сильнее, тактика «забью одним ударом» станет срабатывать через раз, но каких-то особых трудностей, как во все том же Streets of Rage, ждать не придется.

Зато тяга к олдскулу помогла Slipshod Software избежать других ошибок, куда более раздражающих. Но об этом лучше всех написали они сами: «Хотите пустить свои кровно заработанные на пауэрапы и внутриигровые покупки? Очень плохо! Потому как в Trigger City их нет. Вы купили игру — вы получили всю игру ЦЕЛИКОМ!» Всегда бы так.

■■■

Игру Slipshod Software стоит рекомендовать в первую очередь тем, кто соскучился по восьмибитным beat 'em up и звуку, с которым картриджи засовывали в консоль. Впрочем, остальные тоже не заскучают.

ULTIMA FOREVER: QUEST FOR THE AVATAR

Платформа: *iOS* **Цена:** *бесплатно*

Похоже, ни всеобщая ненависть к DRM-системам защиты, ни прошлогодний запуск **Diablo 3**, ни печально известная история **SimCity** так и не донесли до **Electronic Arts** мысль, что обязательное подключение к интернету — зло в последней инстанции, особенно если у создателей не хватает рук и ресурсов на грамотную реализацию.

В случае с **Ultima Forever: Quest for the Avatar** Electronic Arts не просто наступили, а еще и отбили канкан на поле из грабель. Конечно, такого ажиотажа, как вокруг последнего творения **Maxis**, с новой Ultima не случилось, но вылетов и постоянных разъединений с Сетью избежать все равно не удалось.

Quest for the Avatar — условно-бесплатная RPG, действие которой происходит во вселенной, созданной Ричардом Гэрриотом. За реальные деньги тут можно купить ключи, открывающие сундуки с уникальными вещами, или отремонтировать сломанную экипировку. Но зачем же тогда необходимо постоянное подключение к интернету, ведь многие free-to-play игры обходятся и без него? В Ultima Forever вы можете объединяться в партии с другими игроками и бок о бок зачищать подземелья. Другие пользователи отображаются на вашем экране, так что, даже если все ваши друзья из Facebook обошли Quest for the Avatar стороной, всегда можно «подцепить» кого-нибудь в процессе. Достаточно просто встать рядом или пригласить приглянувшегося вам воина в команду.

Система, нужно признать, интересная, вот только оценить все ее прелести пока не удается: игра постоянно вылетает. Также авторы не учли, что не все желают все время натыкаться на «посторонних», кому-то хочется уединиться и исследовать Британнию самостоятельно. По-хорошему, создателям нужно было предусмотреть соответствующую опцию и предоставить игрокам выбор между офлайновой и онлайновой сессиями. Тем более что в метро или в местах с плохой связью в Ultima Forever не поиграешь, что совсем не подходит для мобильного формата.

Постоянное интернет-соединение вызывает и ряд других проблем. Мало того, что Ultima тормозит, причем местами весьма ощутимо, даже если вы играете через Wi-Fi, так еще и сохранения осуществляются исключительно в облаке, при достижении контрольной точки. Стоит отвлечься на пару минут, и устройство, на котором вы играете, само прерывает связь с Сетью. Quest for the Avatar не предусматривает никаких «экстренных» выходов из игры, а потому достигнутый прогресс вылетает в трубу — не ленитесь, начинайте сначала и проходите отрезок заново!

Новичкам разобраться в мире Ultima будет непросто. Mythic явно делали игру в расчете на бывалых поклонников сериала.

Надеемся, в ближайших обновлениях разработчики «отвяжут» игру от интернета. Неудобно же!

За внутриигровые покупки просят какие-то непомерные суммы денег. Пригоршня золотых ключей обойдется вам в три с лишним тысячи рублей — больше, чем стоят новые консольные релизы. Да и на ремонт уходит столько, что порой остается только один выход — заплатить.

Все это губит в Ultima Forever отличную RPG. А ведь **Mythic** и вправду старались. В Quest for the Avatar полно интересных, продуманных заданий. Система добродетелей из классических частей сериала (любое ваше решение влияет на репутацию) тоже пришлась как нельзя кстати. Те, кто увлекся играми не так давно, будут приятно удивлены непривычным подходом.

Играется новая Ultima весьма бодро, сенсорное управление ничуть не мешает. Да и выглядит мобильное перевоплощение знаменитой RPG очень свежо — Mythic нарисовали двухмерные задники, напоминающие акварельные наброски, и соединили их с трехмерными модельками героев. Получилось красиво и изящно.

Вот только ради того, чтобы насладиться Ultima Forever, вам придется многое вытерпеть. Наш вам совет: подождите и не портите себе впечатление багами и плохой оптимизацией. Пусть сначала Electronic Arts разберутся с недоработками, и вот тогда Quest for the Avatar покажет свое истинное лицо.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

АНОНСЫ

СЫГРАЕМ В КАРТИШКИ?

Я побью твоего валета своим паладином 80-го уровня!

На «Кикстартере» раскручивается очередной громкий проект. Студия **Cryptozoic Entertainment**, которая последние несколько лет занимается развитием карточной игры **World of Warcraft Trading Card Game**, анонсировала **HEX** — уникальную онлайновую игру, сочетающую в себе элементы MMO, коллекционной карточной игры (ККИ) и RPG.

От MMO разработчики позаимствовали гильдии, PvP, коллективные рейды и прочие онлайновые фишки. Боевая система и сбор снаряжения созданы на основе ККИ, делать которые в Cryptozoic Entertainment умеют хорошо. Ну а поклонники RPG найдут здесь сюжет, рейды, подземелья и прокачку персонажа.

Кто-то предпочитает тасовать бумажные карты и не признает виртуальный «эрзац», но HEX не копирует традиционные ККИ, а использует возможности компьютерных игр по максимуму: карты здесь не статичны, они меняются по мере прокачки, некоторые можно улучшать, некоторые способны трансформироваться. Судя по результатам сборов, идеи разработчиков пришлись игрокам по вкусу. Студия просила всего 300 тысяч, но к моменту написания статьи собрано почти полтора миллиона долларов. HEX будет работать по схеме free-to-play, релиз состоится в сентябре этого года на PC и Mac. Также есть планы по выпуску игры на iOS и Android.

Карты, деньги, два дракона — вот рецепт, по которому делается HEX.

АНОНСЫ

TUG-TUG-TUG

Кто стучится в дверь ко мне?

И еще один интересный проект с «Кикстартера»: студия с говорящим названием **Nerd Kingdom** собрала четверть миллиона на фэнтезийную ролевую игру **TUG**. Это песочница с процедурно-генерируемыми уровнями, сочетающая в себе ролевой элемент, исследование мира и борьбу за выживание. Разработчики привели целый список игр, которые служили им источниками вдохновения, — здесь и **Minecraft** с **EVE Online**, и **Monster Hunter** с **Dwarf Fortress**, и много других известных хитов.

Социологические исследования помогли создать инструменты, вовлекающие пользователей TUG в процесс дизайна и разработки игры. Например, благодаря им разработчики могут без всяких опросов узнать, что игрокам нравится, а что нет.

Графика довольно простая. Как и многие инди-проекты, игра интересна в первую очередь не графикой и контентом, а концепцией и геймплеем. Это виртуальный мир, в котором благодаря автоматически создающимся локациям есть бесконечный простор для исследований, а также бесконечный простор для творчества, подкрепляемый мощной системой крафтинга. Здесь можно копать и не копать, можно строить, сражаться, охотиться, создавать свой мир и исследовать окружающую вселенную.

Пожалуй, по своему духу TUG больше всего похож на Minecraft. Разработчики в первую очередь ориентируются на онлайновую игру (будут как частные, так и официальные сервера), но присутствует и офлайновый режим. Игра давно находится в разработке, и хотя релиз состоится только в будущем году, в альфа-версию можно будет поиграть уже этим летом.

ИНТЕРЕСНОСТИ

BLIZZARD НАЧИНАЕТ И ЗАКАНЧИВАЕТ

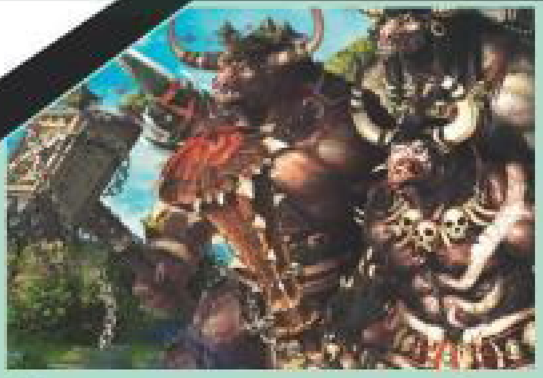
И снова начинает!

Если проводить конкурс на главного слоупока вселенной, **Blizzard** явно окажется в числе финалистов. Взять, к примеру, так и не анонсированную «ММО нового поколения» с кодовым именем **Titan**, первая информация о которой появилась в 2007 году. За шесть лет они так и не успели добраться до анонса, хотя за это время в индустрии минуло несколько эпох: золотой век консолей сменился бумом казуальных игр, на смену казуалкам пришли социалки, затем наступила цифровая эра и расцвет мобильных платформ.

В итоге Blizzard призналась, что она действительно несколько затянула с разработкой, так что все прежние слухи насчет выхода в 2013-2014 году можно считать официально опровергнутыми. Игра устарела, так что все придется переделывать заново: «Мы решили, что проект нуждается в кардинальной смене дизайна и технологий. Сейчас у нас осталось ядро команды, которое занимается работой над совершенствованием начинки игры, а остальные сотрудники временно переведены в другие проекты. Насчет даты выхода сказать ничего не можем», — заявил представитель компании.

По слухам, команда Titan сокращена со ста до тридцати человек, а релиза стоит ждать не ранее 2016 года. Похоже, что игру отправили в переплавку не только на «подтяжку» технологий. На КРИ 2013 разработчики обсуждали вопрос кризиса традиционных ММО, о котором мы не раз писали в прошлых выпусках нашего дайджеста. Возможно, что Blizzard тоже хотела сделать нечто подобное, но, увидев, как целая индустрия расшибла себе лоб, пытаясь повторить успех ее собственной **World of Warcraft**, отказалась от этой затеи. Репутация дороже денег.

Говорят, если Blizzard начнет работать еще медленнее, то Valve поручит им разработку Half-Life 3.



22 мая в режиме закрытого бета-теста стартовали русские сервера фэнтезийной ММО **Demon Slayer**, известной также под именем **Wartune**. Это браузерка в стиле **Heroes of Might and Magic**, сочетающая классическую механику (отстройка замка, пошаговые битвы) с элементами MMORPG — прокачкой героя, PvP, сражениями гильдий за территории и ресурсы. Игра запущена во многих странах и насчитывает более 10 миллионов игроков.

RIFT становится бесплатным: с выходом дополнения **Empyreal Assault** подписка будет отменена, а все ветераны игры получат пожизненные бонусы. На российских серверах переход на бесплатную схему произойдет в июле. Даже не имея подписки, игроки смогут прокачаться до максимального уровня и будут иметь доступ ко всем квестам, рейдам и подземельям. Также в игре появится магазин, где будут продаваться маунты, слоты для инвентаря и персонажей и другие вещи, не влияющие на баланс игры.

Корейское издательство **Neowiz** анонсировало мистический ММО-экшен **Black Sheep**. Об игре известно немного: боевка нон-таргет в духе «одним махом семерых убивахом», традиционная для корейского игропрома мешанина спецэффектов. Главные фишки — разрушаемое окружение (можно крушить стены и предметы интерьера), влияние погоды, времени дня и других условий на геймплей, а также возможность выцеливать уязвимые места монстра. Начало бета-теста намечено на первый квартал 2014 года.

ФАКТЫ

КОНСОЛИ НАЧАЛИ НАСТУПЛЕНИЕ

Бесплатные игры перебираются на некстгены

Мы не раз говорили, что приставки нового поколения займутся освоением рынка бесплатных ММО, и вот, наконец, полетели первые ласточки. Студия **Gaijin Entertainment** заявила, что ее военно-историческая ММО **War Thunder** выйдет на PlayStation 4. Разработчики пообещали, что в игре будет поддержка облачных сервисов, развитый социальный функционал, а для управления обзором добавят систему отслеживания поворотов головы пользователя. Релиз состоится в этом году. Учитывая, что PS4 выйдет не ранее осени, к моменту релиза консольные игроки получат в свое распоряжение не только самолеты, но и управляемую наземную технику.

О возможности совместной игры с владельцами ПК ничего не сказано. Тут могут возникнуть как «политические» сложности (связанные с требованиями **Sony**), так традиционные технические проблемы, связанные со слишком большим превосходством мышки и джойстика над всеми остальными вариантами управления. Хотя в анонсе разработчики обмолвились, что обеспечат удобное управление с помощью Dual Shock 4, — было бы хорошо, если студия задействовала необычные возможности нового геймпада, вобравшего в себя все возможности Move. Например, они вполне могут использовать для облегчения прицеливания способность консоли точно определять положение геймпада.

Wargaming тоже не теряет времени зря и собирается анонсировать на E3 свой первый консольный проект. На момент написания этой статьи еще ничего не известно, но можем поспорить, что это

Разработчики War Thunder показали первые скриншоты своих танков — с нетерпением ждем момента, чтобы опробовать их в деле.

будет **World of Tanks**. Тут-то геймпады точно могут составить серьезную конкуренцию мышкам, по крайней мере, на некоторых видах техники. Однако вопрос, отпустит ли Sony игроков на чужие сервера, все еще остается актуальным.

Эти примеры доказывают, что бесплатным ММО на консолях — быть. По крайней мере, на PS4. **Microsoft** с ее Xbox One пока занимает более консервативную позицию и не торопится менять свою политику в отношениях с разработчиками, однако эксперты считают, что и она никуда не денется. «Консоли нового поколения постараются извлечь из рынка бесплатных игр все возможное. Так что, если вы еще сомневаетесь на этот счет, можете быть уверены: что Sony, что Microsoft имеют на этот счет очень большие планы», — заявил вице-президент **Epic Games Марк Рейн**.

СКАНДАЛ

ТАНКИ ПРОТИВ ТАНКОВ

Война клоническая началась

Создатели клона World of Tanks все-таки допрыгались — **Wargaming** подала на них в суд. Компания подтвердила слухи о том, что китайские умельцы скопировали у них не только идеи, но и много чего другого. «Скопирован сюжет, лейтмотив, диалоги, атмосфера, сеттинг, динамика и персонажи World of Tanks, равно как и уникальные возможности, предметы, танки и художественное оформление», — сообщают представители Wargaming. Не совсем понятно насчет сюжета и персонажей, но при грабеже такое часто бывает. Ну, вы сами знаете: три магнитофона, три портсигара, куртки замшевых тоже три…

«Доказательством кражи материалов может служить тот факт, что дизайнеры **Project Tank** скопировали те исторические неточности, которые присутствуют в WoT. Они не влияют на геймплей и добавлены ради упрощения моделей танков и увеличения скорости работы клиента. Другим доказательством служит то, что дизайнеры Project Tank скопировали также те танки, которые никогда не существовали в реальности и были смоделированы специально для WoT», — поясняет компания свою позицию. Кроме простого копирования, Wargaming обвиняет китайских товарищей в нарушении патента за номером US8425330, закрепляющим права компании на созданный ими метод динамического матчмейкинга.

В России Project Tank издается под названием Ground Wars: Tanks. Пока суд да дело, игре здесь ничего не угрожает.

В ответ на это китайское издательство **Gamebox** подало встречный иск, в котором начисто отрицает все обвинения, а также требует возместить ущерб, понесенный в результате закрытия игры на Facebook. «У Wargaming две главные претензии к Project Tank — геймплей и визуальный стиль игры. Но нельзя точно определить, что такое геймплей. Самое близкое значение этого слова — «набор правил», однако же получить авторские права на правила невозможно. Претензии насчет визуального стиля еще более безосновательные… Дизайнеры Project Tank лишь воссоздавали образ реально существовавших танков», — утверждает издательство, прилагая при этом сравнительные скриншоты из обеих игр. Похоже, что без боя ни одна сторона сдаваться не собирается.

ФАКТЫ

ПРИБЫЛИ И УБЫТКИ

Хроника пикирующего World of Warcraft

Индустрия онлайновых игр подводит итоги очередного квартала. World of Warcraft продолжает быстро терять подписчиков: за три месяца ушло 1,3 млн человек, общее количество игроков снизилось до 8,3 млн. Самое интересное, что последний аддон с боевыми пандами и китайскими мотивами был направлен на китайских игроков, но наибольшее падение интереса к игре произошло именно в Китае. Потери идут за счет уменьшения притока новичков, которые все чаще отдают предпочтение бесплатным играм местного производства.

По количеству подписчиков World of Warcraft откатился на уровень 2007 года. Blizzard обещает форсировать работу над новыми аддонами.

Зато у пережившего жестокий кризис издательства **Funcom** дела оказались не так уж плохи: реструктуризация, массовые увольнения и жесткий режим экономии принесли свои плоды, расходы сильно уменьшились, зато доходы по сравнению с тем же кварталом прошлого года сильно выросли — с 2 млн аж до 63 млн долларов. Компания благодарит за это удачный переход The Secret World на бесплатную основу. Хотя прибыли получить не удалось, но и убытков нет, так что есть надежда, что компания все-таки выстоит.

Азиатские гиганты, пытавшиеся захватить американский рынок онлайновых игр, сокращают свои филиалы в США. Похоже, они не смогли подобрать ключики к загадочной американской душе и решили отступиться. Зато с Россией нашим друзьям-азиатам удалось найти общий язык. Дошло до того, что крупнейший китайский медиахолдинг **Tencent** в своем финансовом отчете отдельно упомянул продуктивное сотрудничество с российскими партнерами.

А еще нашим игрокам наверняка будет интересно заглянуть в карман к Wargaming: за прошедший финансовый год они заработали 281 миллион долларов. Это примерно 23,5 млн в месяц. При этом, несмотря на покупку нескольких студий, компания умудрилась получить прибыль почти в 8 миллионов.

АНОНСЫ

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Бронебойный от ББ!

Компания Wargaming продолжает захватывать мир, так что новости от них сыплются как из мешка. Мы пишем лишь самое важное, но наши коллеги с сайта «***Боевое братство***» (***wot.igromania.ru***) продолжают держать руку на пульсе, освещая все важные события World of Tanks. Хотя в последнее время там стало появляться много информации и по сопутствующим проектам: новости об альфа-тесте **World of Tanks: Generals**, интервью о том, как продвигается работа над **World of Tanks Blitz**.

Отныне на глобальной карте World of Tanks вместо десятых уровней рулят машины попроще.

Есть на сайте и второе интервью, посвященное глобальным изменениям режима «Мировой войны» и вводу новой техники десятого уровня, и даже третье интервью — с самим Виктором Кислым. А поклонникам Сергея Буркатовского рекомендуем посмотреть передачу «15 мгновений WG» с его участием. В общем, есть что почитать, есть что посмотреть. На нашем сайте всегда имеются самые горячие материалы, полученные из первых рук.

По итогам КРИ 2013 **Warface** завоевала почетное звание лучшей клиентской онлайновой игры года, с чем мы их и поздравляем. Вместе с этим в игру вводится большое обновление — новый театр боевых действий. Если в прошлый раз разработчики добавили бразильский сеттинг, то теперь они решили перенести сражения на улицы китайского мегаполиса: современные бетонные небоскребы мирно уживаются здесь рядом с лабиринтом бедных лачуг. Игроков ждет ближний бой в помещениях и опасные забеги по крышам и узким улочкам. Дробовики снова в деле!

На КРИ 2013 стало известно, что студия **Obsidian Entertainment** присоединяется к разработке российской ММО **Skyforge** от студии **Allods Team**. Об этом объявил сам глава Obsidian Entertainment Фергюс Уркхарт, под чьим началом создавались такие культовые игры, как Fallout, Planescape: Torment и Baldur's Gate. Реакция игровой общественности на это событие была довольно неоднозначной: Obsidian уже делает собственную игру **Project Eternity**, одновременно помогает коллегам из **inXile Entertainment** в создании **Torment: Tides of Numenera**, а теперь вот еще и на третью работу подрядилась.

Дмитрий Злотницкий

Жанр Ролевая игра
Издатель Activision
Разработчик Troika Games
Дата выхода 2004 год

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Короли ночи

Холодное оружие против собратьев-вампиров куда эффективнее огнестрельного.

В 1997 году отцы-основатели Fallout Тим Кейн, Леонард Боярский и Джейсон Андерсон не смогли договориться с руководством Interplay насчет будущего сериала и решили покинуть компанию. Уже следующей весной они основали собственную студию Troika Games. Название оказалось пророческим — по иронии судьбы компания выпустила всего лишь три игры. Историю студии, впрочем, ни в коем случае нельзя назвать бесславной, и даже напоследок она громко хлопнула дверью. Как именно? Давайте вспоминать.

От стимпанка до мистики

Первой работой Troika Games стала ролевая игра **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**. В значительной степени она была скроена по лекалам **Fallout** — от именитой предшественницы игра унаследовала и огромный открытый мир, и гибкую ролевую систему, и россыпь колоритных персонажей. Правда, на смену постапокалиптическим декорациям пришел стимпанковый антураж, но это лишь добавляло игре оригинальности.

После релиза Arcanum студия почувствовала достаточно сил, чтобы взяться за создание сразу двух новых игр, причем по самым что ни на есть громким лицензиям. Половина команды занялась переносом на экраны мониторов **The Temple of Elemental Evil** — одного из классических приключенческих модулей **Dungeons & Dragons**. Остальные же сотрудники начали делать для издательства **Activision** адаптацию другой популярнейшей настольной ролевой игры — **Vampire: The Masquerade**.

Незадолго до того по ее мотивам уже вышла одна отличная компьютерная RPG, озаглавленная **Vampire: The Masquerade — Redemption**. Правда, ей все же недоставало лоска и блеска, и, видимо, именно поэтому издательство решило доверить новую вампирскую игру маститой команде, которая собралась в стенах Troika Games. Вдобавок она стала первой сторонней компанией, которой студия **Valve** позволила использовать свой новенький движок **Source**, а с ним **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** делала заявку на звание самой красивой RPG своего времени.

Увы, технология была еще очень сырой, и она не столько помогала разработчикам, сколько добавляла им головной боли. В Troika Games не сумели использовать многие его возможности вроде продвинутой физической модели и не справились с оптимизацией, из-за чего Vampire: The Masquerade — Bloodlines оказалась крайне требовательна и капризна к железу.

Изначально разработчики планировали добавить в игру многопользовательский режим, но сил на его создание не хватило.

В канализации Лос-Анджелеса можно встретить не только бомжей, но и созданий поопаснее.

К тому же проблемы с Source стали одной из главных причин, затянувших разработку почти на три года. В итоге пришлось вмешиваться Activision, которая сначала повысила бюджет, а затем потребовала выдать финальную версию игры осенью 2004 года, оставив на тестирование всего три недели. Наверное, излишне будет говорить, что изрядную долю ошибок выловить не успели?

Кровь и интриги

К счастью, Vampire: The Masquerade — Bloodlines оказалась одной из тех редких игр, технические недоработки которых почти моментально забывались, стоило только погрузиться в ее мир, очень похожий на наш с вами. С той лишь разницей, что рядом с простыми смертными в нем обитают потусторонние создания вроде вампиров, оборотней или демонов. Большинство из них очень печется о своей анонимности. Вампиры, например, в массе своей придерживаются Маскарада — простого, но крайне строгого свода правил, призванного хранить их существование в тайне. Любое нарушение «режима секретности» незамедлительно карается окончательной смертью.

Именно с казни одного такого нарушителя начинаются события игры. Он обратил человека (нашего протагониста) без разрешения начальства, за что и поплатился своим бессмертием. К счастью для главного героя, принц Лос-Анджелеса — самый могущественный и влиятельный вампир города — придерживался вполне либерального правила «дети за грехи отцов не отвечают» и пощадил новообращенного собрата. Естественно, не по доброте душевной, а чтобы обзавестись новым слугой, которым при случае не жалко пожертвовать.

Так что с первых минут приходится расплачиваться за свое спасение, разбираясь с проблемами, которых у сверхъестественных обитателей Лос-Анджелеса, прямо скажем, хватает. Конфликт между сторонниками принца и оппозиционерами-анархистами, козни заезжих китайских кровососов, нагрянувшие в город оборотни и охотники на нечисть, наконец, появление древнего саркофага, в котором якобы похоронен один из древнейших вампиров.

Три бородача

Судьба основателей Troika Games после закрытия студии

Когда Troika Games приказала долго жить, пути ее создателей, столь долго работавших вместе, разошлись. Разумеется, высококлассных специалистов с удовольствием приютили другие компании.

Тим Кейн

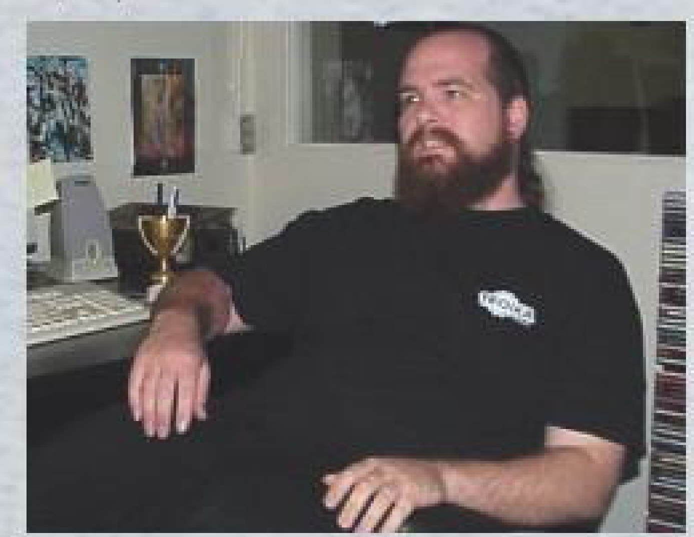
Тим Кейн почти сразу же присоединился к **Carbine Studios**. В ней он сначала в качестве ведущего программиста, а затем и геймдизайнера трудился над MMORPG **WildStar**. В 2011 году Тим покинул студию и перешел в **Obsidian Entertainment**, где занял должность старшего программиста и сейчас занимается ролевой игрой **Project Eternity**.

Леонард Боярский

В отличие от Кейна, Боярский не стал спешить с поиском нового места. Предыдущие несколько лет его изрядно вымотали, так что он решил взять передышку и около года просто отдыхал. После затяжного отпуска Леонард принял предложение о работе от **Blizzard Entertainment** и отвечал за проработку мира, а также ролевую систему **Diablo 3**.

Джейсон Андерсон

Андерсона помотало куда сильнее, чем его товарищей. Сначала он и вовсе ушел в сферу торговли недвижимостью, но уже в 2007 году его позвали в Interplay для работы над некой «неанонсированной MMORPG». Спустя два года Джейсон перешел в **inXile Entertainment**, где занял должность креативного директора, затем перебрался в **Turtle Rock Studios**, но и здесь задержался лишь на год с небольшим. Наконец, весной 2012 года он вернулся в inXile, став сценаристом **Wasteland 2**.



Консольные охотники

Сводный брат Vampire: The Masquerade

Не только Vampire: The Masquerade, но и другие линейки World of Darkness привлекали внимание разработчиков компьютерных и видеоигр. Еще в 1990-х создавались, но так и не добрались до релиза две игры по мотивам **Werewolf: The Apocalypse**. А в 2001 году бывший работодатель Кейна, Боярского и Андерсона компания Interplay приобрела права на игру **Hunter: The Reckoning**. В ней центральная роль отводилась не разнообразной нечисти, а людям, которые посвятили свои жизни борьбе с ней.

Не прошло и года, как на совсем еще молодой приставке **Xbox**, а чуть позже и на **GameCube**, вышел ролевой экшен с вполне предсказуемым названием Hunter: The Reckoning. Он начинался с того, чем играм положено скорее заканчиваться, — с казни злодея, серийного убийцы Натаниэля Аркади. Смерть преступника, впрочем, не принесла спокойствия городку Эшкрофту — скорее наоборот, ведь именно после этого его наводнили злобные потусторонние создания, положить конец разгулу которых берется четверка отважных охотников.

Увы, от оригинальной ролевой системы в Hunter: The Reckoning остались сущие крохи. Геймплей фактически сводился к вырезанию толп разношерстных монстров — получился эдакий консольный **Diablo**, заточенный под кооперативное прохождение. Однако бодрый экшен, стильный видеоряд, неплохой по меркам жанра сюжет позволили Hunter: The Reckoning найти свою аудиторию.

Поэтому студия **High Voltage Software**, известная тем, что почти никогда не выпускает продолжения своих игр, в этот раз отошла от собственного неписаного правила. Уже в следующем году свет увидели сразу два сиквела, правда, вышли они на разных платформах — **Hunter: The Reckoning: Wayward** стал эксклюзивом для **PS2**, а **Hunter: The Reckoning — Redeemer** появился только на Xbox, но оба они не предлагали практически ничего нового по сравнению с оригинальной игрой.

Улаживаем все эти неприятности именно мы, причем, что немаловажно, без лишнего шума. Маскарад ведь никто не отменял, а значит, пить кровь или колдовать на глазах у ошалевших обывателей настоятельно не рекомендуется. Несколько ошибок, и чересчур ретивый вампир проследует в небытие за своим создателем, и случится неизбежная перезагрузка.

Необычная роль

Vampire: The Masquerade лишь первая и самая известная из множества настолок, созданных по вселенной **World of Darkness**. В основе всех их лежит ролевая система, которую авторы окрестили **Storyteller System**, и это название как нельзя лучше отражает ее суть. Она не о таких банальностях, как спасение мира или судьбы государств, а прежде всего — о борьбе человеческого начала и монстра, живущего в каждом вампире. В самой механике игры развитию личностей персонажей уделено не меньше внимания, чем их боевым навыкам.

Vampire: The Masquerade — Bloodlines переняла эту особенность. Наши агрессивные порывы сдерживал не только Маскарад, но и параметр «человечность». Она снижалась при убийстве невинных и прочих непотребствах, а по мере ее уменьшения герой постепенно превращался в безумного зверя и терял контроль над собой. Но вампир на то и хищник, а не бешеный монстр, чтобы уметь избегать ситуаций, чреватых неприятными последствиями. Например, скрытность или магическое обаяние помогали избежать многих лишних конфликтов.

Правда, непосредственно действия героя в значительной степени зависели от того, в какой клан он входил. Причем принадлежность к «сообществу» определяла куда больше, чем класс в большинстве других RPG. Например, носферату не просто мастер маскировки — они настолько уродливы, что в отличие от прочих вампиров уже не могут выдавать себя за обычных людей и вынуждены постоянно прятаться в тенях. А потому прохождение за носферату принципиально отличалось от игры за элегантных вентру, способных подчинить своей воле почти любого собеседника и даже врага, или грубых бруджа, предпочитающих сметать любые преграды.

Но главное, что вне зависимости от выбора клана игра действительно позволяла почувствовать себя вампиром. Начать относиться к людям как к пище или в лучшем случае — как к инструментам для достижения своих целей. Манипулировать окружающими, ждать предательства в любой момент и самому интриговать против сегодняшних союзников. По пальцам можно пересчитать RPG, которые позволяли настолько вжиться в роль, как Vampire: The Masquerade — Bloodlines.

+ + +

Подгоняя разработчиков, Activision сослужила игре плохую службу. Та не только вышла сырой, но еще и появилась практически одновременно с долгожданной **Half-Life 2**. Тягаться с таким конкурентом Vampire: The Masquerade — Bloodlines, несмотря на мощный сюжет, первоклассные квесты и запоминающийся мир, оказалось не под силу. А ведь она, в общем-то, была последней надеждой Troika Games на выживание. Предыдущие проекты не принесли студии особых дивидендов, и к моменту выхода третьей игры в штате оставались лишь... трое основателей. Остальных сотрудников попросту пришлось уволить, хотя некоторые продолжали до конца 2004 года шлифовать игру и готовить патчи, исправляющие основные баги, — исключительно на энтузиазме.

Увы, за первые недели Vampire продалась смехотворным тиражом в 72 000 копий, что окончательно поставило крест на перспективах Troika Games. Уже в начале 2005 года она была закрыта. Впрочем, хотя в свое время Vampire: The Masquerade — Bloodlines не снискала должного признания, она по праву, наряду с **Deus Ex**, **Anachronox** и **Planescape: Torment**, входит в число наиболее ярких и самобытных компьютерных ролевых игр. +

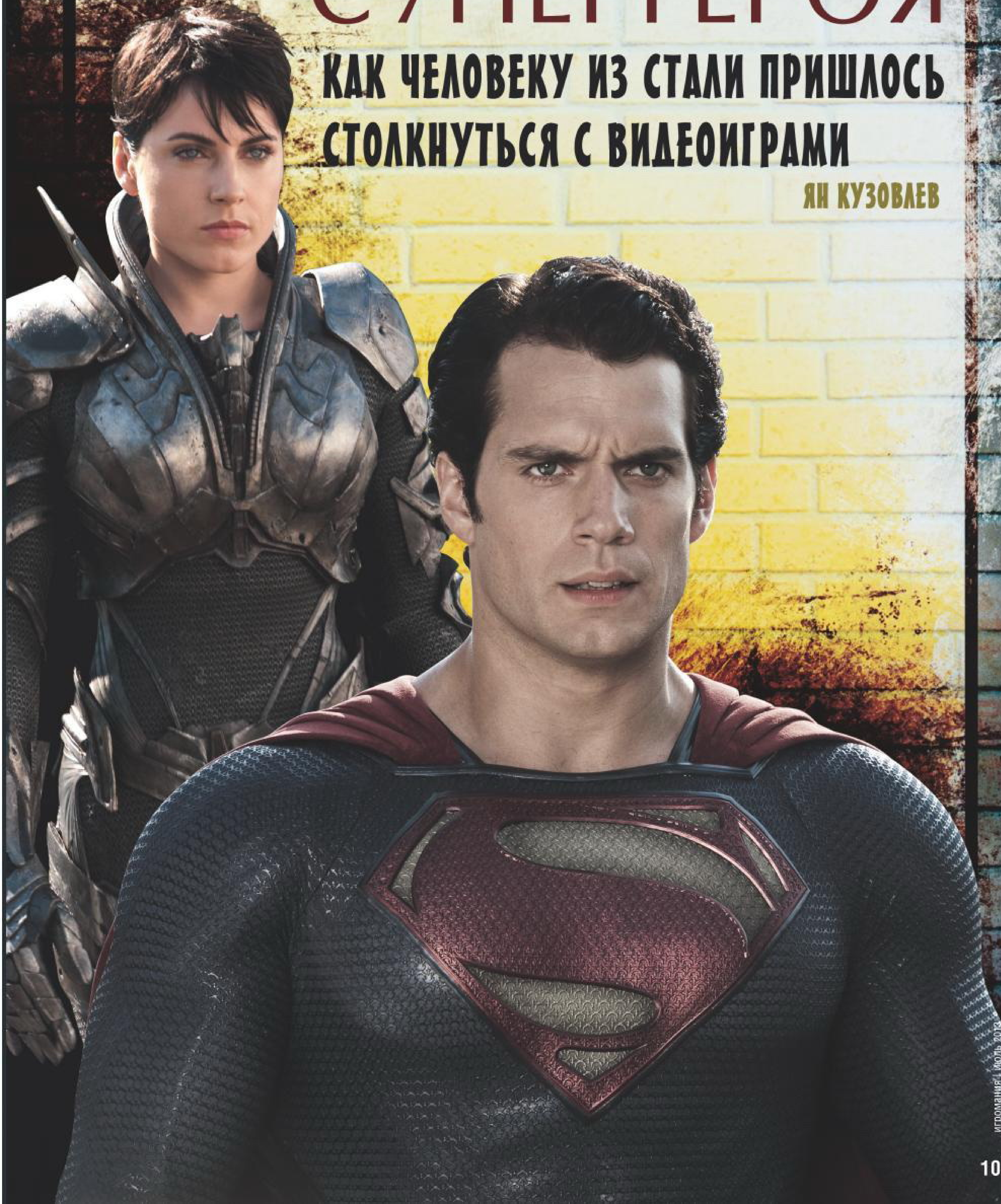
Что это было?

Одна из самых неординарных, атмосферных, стильных и… недооцененных RPG нынешнего века.

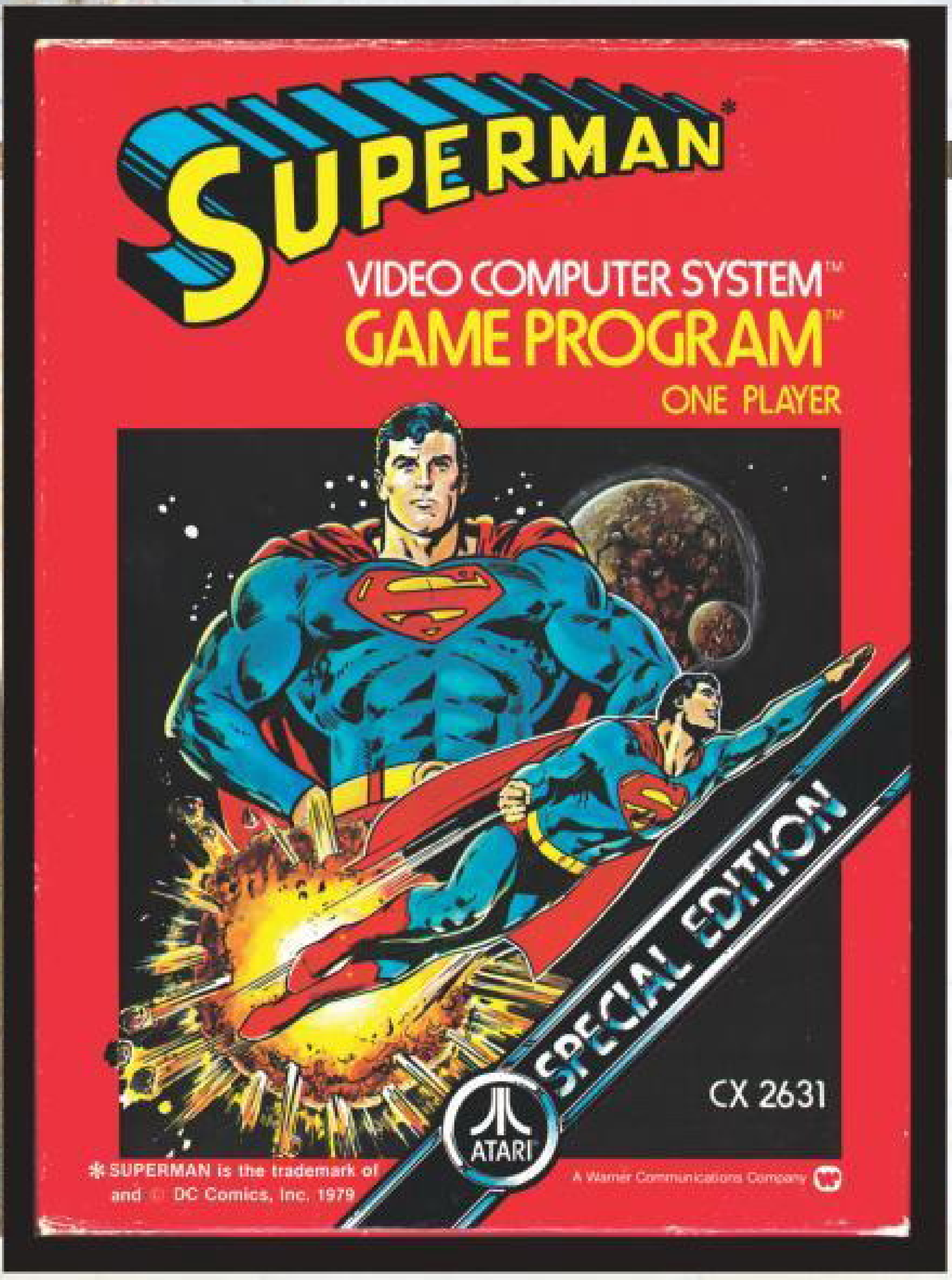
УПАДОК И ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРГЕРОЯ

КАК ЧЕЛОВЕКУ ИЗ СТАЛИ ПРИШЛОСЬ СТОЛКНУТЬСЯ С ВИДЕОИГРАМИ

ЯН КУЗОВЛЕВ



Супермен преодолел звуковой барьер и летит по ночному Метрополису.



Супермен — это культурная икона для США и, пожалуй, самый популярный и узнаваемый супергерой. Именно он сделал американские комиксы массовыми. Про персонажа пишут научные работы по семиотике и культурологии (Умберто Эко — **The Mass Superman**), снимают мультфильмы, делают радиопостановки, пишут киносценарии.

Материала для анализа — масса, но вместе с тем образ Супермена стал стереотипичным. Мужчина с волевым подбородком олицетворяет справедливость и невероятную силу. Всегда правильный и непобедимый. Иногда он пасует перед обычными жизненными ситуациями, ему чужды человеческие эмоции — Супермен вовсе не человек, хотя и был воспитан на Земле.

Проще всего объяснить ситуацию так: в комиксе Алана Мура **Watchmen** проводится параллель. Доктор Манхэттен изначально человек, но в результате некоторых неприятных событий становится всесильным существом из чистой энергии. Он все дальше и дальше отдаляется от обычной жизни из-за того, что начал воспринимать течение времени на квантовом уровне. Сверхсила, телекинез, контроль над веществами, излучающая свет голубая кожа — с этим бременем нелегко жить. С этой точки зрения Манхэттен является антиподом Супермена. С Хранителями вы, скорее всего, познакомились через экранизацию комикса Зака Снайдера, а сейчас он как раз занимается киноадаптацией истории про Супермена.

Если с кинофильмами и комиксами у Человека из стали все в порядке, то видеоигры про иконического супергероя оказываются далеки от идеала. В случае с Человеком из стали все совсем неважно, злые языки даже говорят о «проклятии Супермена» — ну не получается сделать толковую видеоигру.

К сожалению, чаще всего в эти проекты играть приходилось через силу, качество их исполнения было на низком уровне. В какой-то степени вину за плохие игры о Супермене можно списать на то, что историю про героя хотели запустить параллельно с фильмом. Что сейчас, что десять лет назад — результат чаще всего оказывается неудовлетворительным.

Не стоит во всем винить издателей, которые наверняка подгоняли разработчиков. Супермен как персонаж крайне неохотно вписывается в рамки игры и ставит перед геймдизайнерами ряд необычных проблем.

Накануне выхода кинофильма «Человек из стали» (20 июня) мы решили провести собственное исследование — взять самые важные игры про героя в голубом спандекс-костюме и детально разобраться, что пошло не так, почему эти игры вышли неудачными, кто в этом виноват и что с этим делать.

SUPERMAN
(ATARI, ATARI 2600, 1978)

Свой видеоигровой путь супергерой начал на консоли **Atari**. Игра вышла примерно в то же время, что и фильм с Кристофером Ривом в главной роли. Супермен здесь занимается восстановлением города: Лекс Лютор разрушил мост (очень короткий, через него вполне может перепрыгнуть любой человек) и выпустил преступников на свободу. Герой летал по городу со звуком реактивного самолета, собирал мост по кускам, хватал преступников за шкирку и отправлял их обратно в тюрьму — типичное супергеройское времяпровождение.

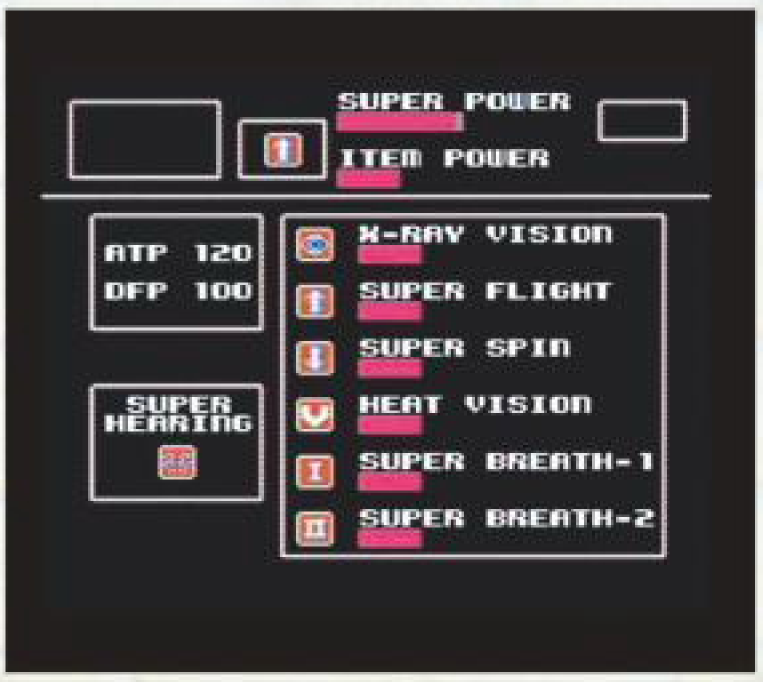
Как и положено, супергерою угрожали не только преступники, но и криптонит, который летает над городом и никак не может упасть. Если Супермен в него врезался, то терял все свои силы и отправлялся на поиски Лоис Лейн, так как пришельцу нужен поцелуй от любимой, чтобы прийти в форму. Смысл игры раскрывался в самом конце: Супермен чинил мост, чтобы перейти через него в обличье Кларка Кента и добраться, наконец, до работы.

Благотворительностью можно было и не заниматься, потому что в первой игре про Супермена разработчики умудрились пропустить баг. Если в самом начале намеренно использовать рентгеновское зрение, то Супермен не становится Кларком Кентом и не видит, как Лекс Лютор взрывает мост. Нет теракта — нет проблемы, поэтому до работы Супермен добирался без приключений. Понятно, что от игры на Atari 2600 не нужно ждать серьезной драматургии и захватывающего геймплея, но дальше ситуация становилась только хуже: в играх про Супермена было все не особенно гладко не только с сюжетом, но и с техническим исполнением.

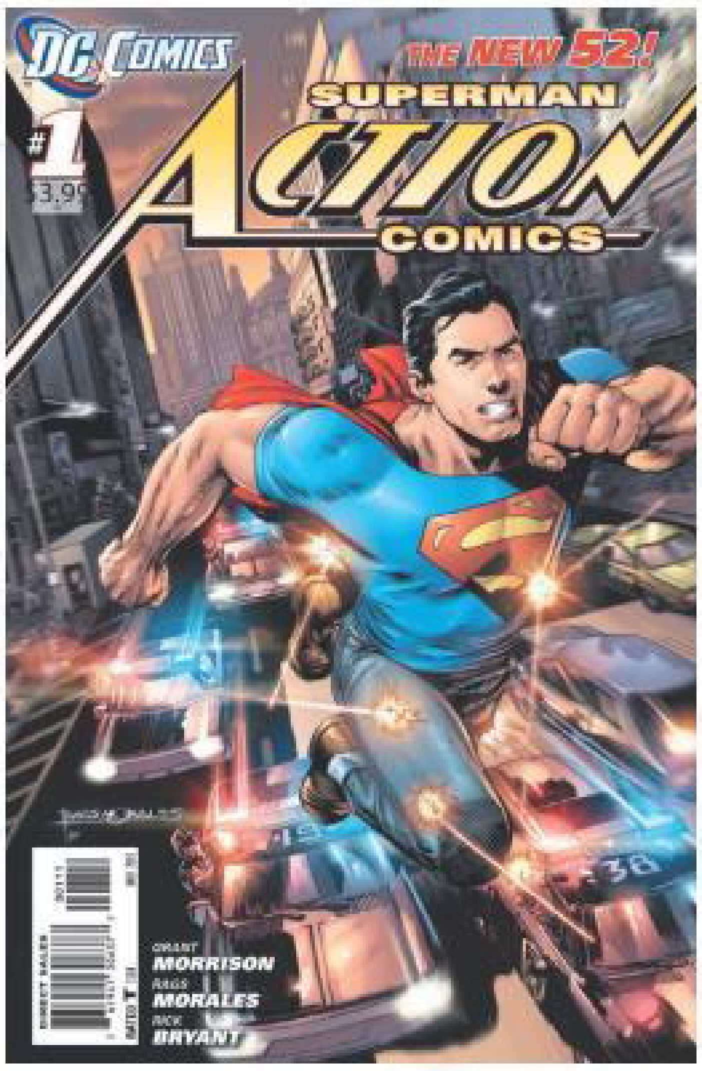
SUPERMAN
(KEMCO, NES, 1988)

В 1988-м к прекрасному попытались приобщиться японские разработчики из **Kemco**. Влияние азиатской культуры на персонажа оказалось странным: Кларк Кент что в костюме, что без костюма был похож на кавайного карапуза. Просто так Кларк превратиться в Супермена не мог, сначала ему

Кларку не нужно ничего бояться, леди Свобода за ним присмотрит.



Супердыхание против грабителей не помогает.

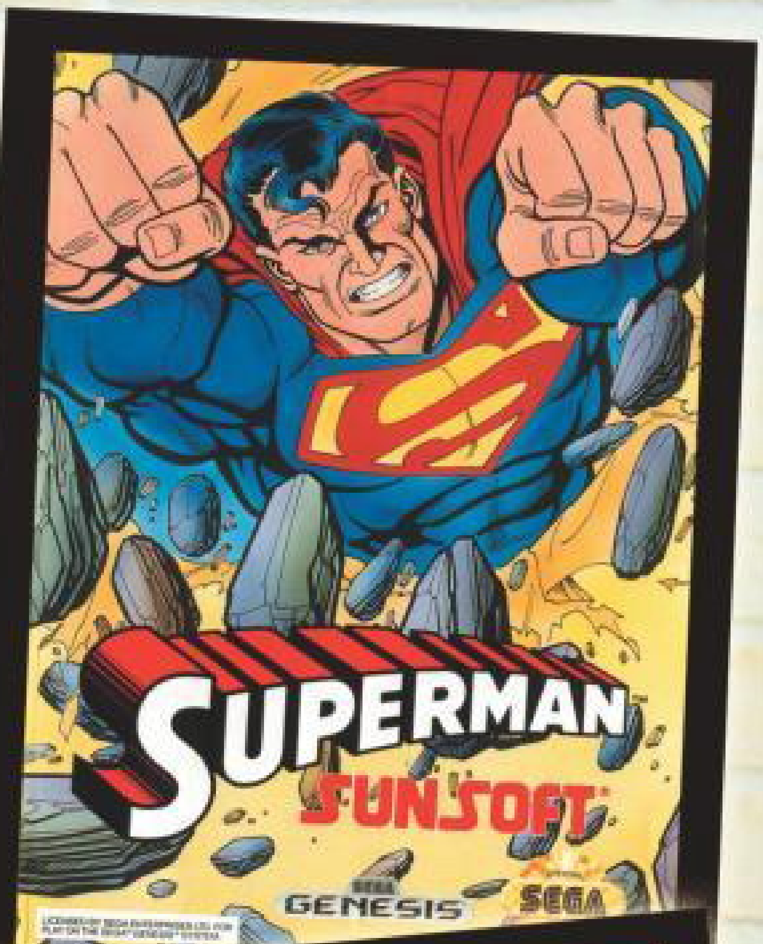


нужно было набрать на уровне бонусы и только потом зайти в телефонную будку (или уборную) и переодеться.

В супергеройском костюме почти ничего не менялось: сверхспособности не были настолько мощными, чтобы сражаться с преступниками, но зато возможностей было много и выбирались они в отдельном меню, как в **Mega Man**. С обезвреженных врагов падал разноцветный криптонит: синий восстанавливал силу супергерою, а красный и зеленый, наоборот, делали персонажу больно.

Карикатурный герой решал серьезные вопросы и выяснял, почему падают цены на бирже (самое подходящее занятие для супергероя!), но сам не мог справиться с базовыми ситуациями: у Супермена не получалось зайти в метро, потому что нет пропуска и его необходимо было покупать. Если он и попадал в подземку, то выяснялось, что люди в вагонах почему-то в три раза выше, чем персонаж.

Главная опасность для Супермена вовсе не криптонит или люди-великаны в подземке, а страх быть сброшенным в воду. Наверняка потому, что планета Криптон состоит из кристаллов и места для рек, морей и океанов там совсем нет. Еще с героем разговаривала статуя Свободы. Представляете? Статуя. Стараниями разработчиков игра превратилась в буффонаду: глупостей и абсурда в Superman от Kemco было предостаточно, а интересных уровней или противников нет, так что играть в Супермена на Nes не стоит. Да и зачем, когда вместо «супер» есть «мега»?



Метрополис любит компанию Sunsoft, а компания не совсем любит Супермена.

SUPERMAN
(SUNSOFT, SEGA GENESIS, 1992)

В 1992-м видеоигровой Супермен совсем не ощущался всесильным героем. Изначально он мог только прыгать да драться руками, причем не в полную силу. Чтобы, скажем, пробить стену пудовым кулаком, ему необходимо было собирать разбросанные по уровню эмблемы.

Полного разнообразия суперсил также достичь не получилось — у героя могла быть только одна способность за раз, причем чаще всего выбор делали за игрока разработчики: без особо крепкого удара Супермену ни за что не пробить стену в определенном месте и не продвинуться дальше по игре. Рецензентам Superman на Sega Genesis совсем не повезло, поскольку из-за ошибки в программном коде можно было подобрать только одну эмблему и менять ее на новую никак не получалось. В комиксах Супермен терял свою силу — кроме негативного воздействия криптонита, герой боится облучения красным солнцем. Один раз он попал под его влияние и лишился всех своих сил. Чтобы восстановить способности, Супермену пришлось потратить целый год.

Такая идея могла бы отлично работать в видеоигре, персонаж постепенно бы получал бы свои сверхсилы обратно и понемногу их развивал. Здесь же поначалу никакого лазера из глаз, никакой возможности резко взлететь в воздух и наказать обидчиков. Почему Супермен оказывается таким неумелым — непонятно, хотя стоило только предоставить игроку несколько инструментов для решения проблем, как играть стало бы намного интереснее. Шанс отомстить у Супермена появляется ближе к концу, когда между уровнями появляются мини-этапы, в которых герой наконец-то отрывается от земли и начинает разбираться с противниками на расстоянии. До этого он слишком хилый и складывается пополам от нескольких прикосновений врага. Больше похоже на человека из фольги, а не стали.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
(BLIZZARD ENTERTAINMENT, SUNSOFT, SNES, 1994)

В **Blizzard** решили сделать по Супермену битемап и не просто лишить героя всех

ПЕРЕЗАПУСК СУПЕРГЕРОЯ

Интересная геймдизайнерская задача — как игру про Супермена сделать таким образом, чтобы в нее было интересно играть и она при этом была логичной в рамках повествования? Самое важное, что привнес супермен в игры, — это вопрос: как создать неуязвимому и всесильному персонажу препятствия, кто с ним будет бороться?

Самый простой выход, на наш взгляд, — придумывать равных противников с планеты Криптон или еще откуда-нибудь и делать игру серией боев с боссами. Еще вариант: ограничить героя, сюжетно это обосновав.

Можно взять за основу персонажа из линейки комиксов «New 52». Кларк Кент там показан начинающим супергероем, он пытается свести концы с концами, подрабатывая журналистом-фрилансером. Его сверхъестественные способности еще не развиты, и в рамках видеоигры это будет отлично работать.

Кроме того, персонаж в перезапуске был достаточно агрессивным народным мстителем, да и костюм у него более современный: джинсы (никаких красных трусов!), футболка, небольшой плащ. Такому Супермену можно причинить боль, оставить пару шрамов и хорошенько приложить головой об асфальт.

СУПЕРРАЗРАБОТЧИК ПРОТИВ DC

Эрик Кейн создавал игры с 1980 года, приложил руку более чем к ста проектам и стал основателем компании Titus Interactive в 19 лет. Он являлся продюсером Superman 64 и был тесно вовлечен в процесс разработки. По его словам, больше всего возникло проблем с лицензированием — именно из-за этого действие перенеслось в виртуальный Метрополис (Супермен не должен избивать живых людей), и только по этой причине были ограничены сверхспособности. По его словам, все беды были исключительно от DC, а недоразумение с кольцами всего лишь тренировочная стадия.

Эрик лукавит. Уровни в игре чередуются, и на каждый этап в закрытом пространстве приходится обязательный полет сквозь кольца. Еще Кейн заявляет, что большинство контента из игры вырезано и из-за этого она не оправдала ожиданий. В этом тоже виноваты люди из DC. Сейчас можно нахмурить брови и обвинить горе-разработчика во всех бедах и несчастьях Супермена, а заодно сказать пару ласковых о команде, но не стоит делать поспешных выводов. В Сети можно найти ролик с бета-версией игры, где нет ужасных колец и криптонитового тумана. Так что очень похоже, что Эрик говорит правду и работать с DC было действительно непросто.

Супермен-киборг мстит Думсдэю за смерть героя.

Игроки, возможно, неправильно поняли Superman 64, и это на самом деле симулятор.

Если уж решите поиграть, то будьте готовы смотреть на этот экран вечно.

сил, а убить его. Вышло достаточно неплохо, но из-за печальной ситуации с играми про Супермена этот проект многие спокойно пропустили. The Death and Return of Superman берет за основу сюжет комиксов про смерть супергероя.

Уничтожает Супермена крайне опасный злодей Думсдэй (если вы играли в **Injustice**, то это тот самый колоритный персонаж в конце списка). По комиксам это абориген с Криптона, которого убивали каким-нибудь интересным способом, а потом клонировали и убивали еще раз — до тех пор, пока существо не выработает иммунитет к источнику опасности. После страданий он стал не просто непобедимым, а еще и способен подстраиваться под любую ситуацию.

После битвы с Думсдэем герой погибает от ран, мир скорбит, а Метрополис вызываются охранять четыре новых героя: Киберсупермен, Супербой Кон-Эль (клон Супермена), Уничтожитель и Человек из стали (не путать с Суперменом или Железным человеком — инженер Джон Генри Айронс создал непробиваемый бронекостюм, способный летать).

В The Death and Return of Superman можно играть за этих персонажей или Супермена. Разбираться во вселенной DC оказалось интереснее, чем монотонно побеждать противников: уровни, где нужно избивать врагов, перемежались с секциями полета. Удивительно, но сам Супермен во время этих секций не летает — у него есть всего три уровня и на них он больше занят мордобоем.

Персонажи были почти взаимозаменяемыми, но некоторые особенности все же есть. Человек из стали, например, не умел стрелять и даже в полете бил всех своим молотом. Подводит игру одно: вместо Уничтожителя или Человека из стали можно легко подставить совсем других героев, убрать из названия слово «Superman»... и идея игры от этого не изменится. Мы вот, как и многие игроки, искренне считаем, что Супермена нельзя помещать в рамки привычной механики, нужно придумывать что-то особенное. Только тогда сеттинг сработает.

SUPERMAN 64

(TITUS INTERACTIVE, NINTENDO 64, 1999)

Superman 64 — игра контрастов. С одной стороны, это превосходный пример, как нужно сочетать геймплей и историю. Лекс Лютор создает виртуальную реальность, моделирует там город Метрополис и переносит туда Супермена и его друзей. У Лютора полная власть над виртуальным, поэтому герою придется выполнять все его прихоти. Технические ограничения платформы изящно обыгрывались: в параллельной реальности Лютора над городом навис непроглядный криптонитовый туман.

С другой стороны, Superman 64 — это канонический пример, как не нужно делать игры. Лекс Лютор предстает тут эдаким недоумком, у которого выдумки едва хватает на то, чтобы заставить Супермена летать по городу... через кольца. Если плохо маневрировать, то задание приходится начинать заново. Ужас!

Ситуация усугубляется тем, что маневрирует герой в Superman 64 просто кошмарно — постоянно натыкается на невидимые стены, застревает в текстурах, берет курс к звездам... В общем, летит куда угодно, только не через кольца.

А ведь на счету каждая секунда! Недоработки управления уже минут через двадцать начинают натурально бесить. И ведь что самое ужасное — на этом беды не заканчиваются. Даже если вы освоились с контроллером и удачно пролетели слалом, следующая же сцена доведет вас до белого каления. Супермену почему-то нужно за шесть секунд схватить машину и предотвратить аварию. Сделать это с первого раза практически невозможно. Пока вы осознаете, что к чему, пройдет минимум две секунды, а за оставшиеся четыре вам надо успеть ухватить тачку и отбросить ее в сторону.

Игра в этот момент не ставит чекпойнт, не успели — извольте начинать с самого начала. То есть опять летать через кольца, чертыхаться и надеяться, что в

Спаси здесь, спаси там — у Супермена насыщенный график.

СТОРОННИЙ ОПЫТ

В играх про Супермена всегда был не самый интересный сюжет (если вообще был), но эта проблема вполне решаема. Стоит вспомнить отличные игры по комиксам, и первой на ум приходит Batman: Arkham Asylum, сценарий для которой писал Пол Дини (еще он занимается комиксами). Важный момент: в этой игре попытались сделать историю камерной как во временных рамках, так и физически. Другое дело, что Супермен — фигура невероятно масштабная, поместить ее в закрытом пространстве невозможно. Только если сделать героя уязвимым и как-нибудь отобрать у него силы.

Дини, кстати, заинтересован в том, чтобы работать над сценарием игры про Супермена, — неужели получится? Есть и еще один нюанс: игры про Бэтмена работают не в последнюю очередь из-за того, что персонаж там, несмотря на все гаджеты и отточенные навыки рукопашного боя, остается человеком. Напомним, что последняя игра про Человека-паука оказалась слишком скучной; механически она копировала работу Rocksteady, но из-за возможностей супергероя эта механика просто не срабатывала: Спайдермен был слишком ловок и проворен для неповоротливых противников, игрок всегда мог спастись от проблем нажатием всего лишь одной кнопки.

Иногда приходится прибегать к экстремальным мерам.

конце пути удастся совладать с долбанной машиной. Лютор вас выдрессирует как следует!

До момента, когда Супермен начнет бегать по интерьерам и бить врагов, вы, скорее всего, не доиграете. Значимость для жанра у Superman 64 невероятно высокая — проект стал своего рода точкой отсчета для всех ужасных игр по лицензиям и в этом плане может смело бороться с **E.T.**. Большинство зарубежных изданий признали Superman 64 худшей игрой на консоли. Мы, если честно, с этим почти согласны. Это игра, которая наматывает ваше терпение и нервы на палочку и бегает с получившимся комком, гикая и улюлюкая.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
(CIRCUS FREAK STUDIOS, XBOX, 2002)

Создатели Superman: The Man of Steel явно играли в Superman 64, и происходящее там по какой-то неведомой никому причине пришлось им по душе. Поэтому в игре на Xbox супергерой не умеет летать прямо и выполняет однообразные задания (часто навязывалось ограничение в виде таймера).

Нехватка времени бывает просто нечеловеческая: за три минуты в Метрополисе необходимо найти и потушить восемь пожаров. Все это сопровождается одинаковыми комментариями в стиле «Во имя Криптона, этот поезд сейчас врежется!» или «Криптоном клянусь, эти корабли скоро разрушат больницу с ранеными!».

В конечном итоге рутина начинает бесить до скрежета зубовного. Мало того, что игра раздражает своей механикой (в игре много внимания уделяется миссиям на время, но Супермен при этом летает медленно, а управление героем, как вы уже поняли, крайне неудобное), так еще и мотивации совершать все эти самоотверженные подвиги совсем нет. Потушил пожар? Спас человека? Предотвратил столкновение поезда? Давай еще раз и не вздумай сопротивляться! Криптоном клянемся, на пятнадцатый раз вы отложите геймпад в сторону и займетесь полезными делами.

В игре не получается творчески подойти к решению проблем, рассмотреть катастрофы как своего рода головоломки. У Супермена же много разных способностей, на которых можно завязать интересные механики. В Superman Returns: The Video Game для Xbox 360 как раз давался большой город, где происходили разные нехорошие дела, причем не в строгой последовательности — нужно было выстраивать приоритеты.

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEO GAME
(ELECTRONIC ARTS, XBOX 360, 2006)

Игра основана на фильме-перезапуске Брайана Сингера и достаточно вольно его интерпретирует. Герою необходимо спасти город от целой банды злодеев, причем Супермену угрожал не только Лекс Лютор, но и Металло с мистером Mxyzptlk (Микс-ез-пит-лик).

Планы у авторов были грандиозные: виртуальный город простирался на восемьдесят миль, герою дали относительную свободу. Эти же просторы и похоронили игру — на доступном пространстве банально нечем было заняться, кроме предотвращения чрезвычайных происшествий. Лететь из одной точки в другую было слишком долго и утомительно. А когда вы таки добирались до пункта назначения, вас заставляли выполнять не совсем понятные, но крайне монотонные задания: останавливать метеоры на подлете, сражаться с ураганом и так далее. Вроде бы придумано грамотно — удачно обставлены ситуации, при которых опасность угрожает не самому герою, а кому-нибудь еще, — но происходит все рутинно, да и последствий своих подвигов (или бездействия) герой не видит.

■■■

Понятно, что Супермен быстрее локомотива, сильнее смерти и превосходит человеческую расу в миллионы раз. Единственное, что вызывает у Кларка Кента трудности, — это быть человеком. Пускай супергерой делает выбор и принимает решения, ведь разбивать метеоры и усмирять ураганы благодаря природным талантам — дело простое, а вот увидеть последствия действий, эмоциональный отклик — совсем другое. До этих пор самым главным соперником Супермена будет все-таки не Лекс Лютор, а «проклятие» супергероя — неумелые видеоигровые адаптации. ■

Голос разума

Повесть о революции в технологиях распознавания речи: от «Кинекта» до искусственного интеллекта

Павел Бажин
Светлана Померанцева

Голосовое управление занимает странное место в нашей жизни. С одной стороны, это привычная всем технология, которая давно не вызывает особого удивления, с другой… если изучить вопрос более внимательно, удивительным становится именно наше равнодушие, ведь не далее как год-два назад в этой сфере началась глобальная революция, которая может затронуть не только вопросы распознавания речи, но и смежные направления науки, вплоть до искусственного интеллекта.

Поэтому мы решили провести собственное расследование, в котором подробно изучили историю вопроса, разобрались, что умеют компьютеры сегодня и чего стоит ждать от них завтра.

И, конечно же, мы поговорим об играх. Пусть до недавнего времени разработчики не баловали нас возможностью размять в игре голосовые связки, но происходящие перемены затронули и игровую индустрию, которая, кроме шуток, стоит на пороге больших перемен.

По дороге богов

Человек начал мечтать о разумных машинах очень давно. Возможно, причина тому — религии с их схожими историями о сотворении человечества разными высшими существами. Так уж устроены люди: самый большой орган в нашем организме — это Эго. Создать разум значило совершить акт божественного творения, уподобить себя богам.

Еще в XVIII веке газетные заголовки пестрели сообщениями о демонстрировавшихся на выставках технологических новинок железных людях, названных неведомым доселе словом «андроиды». Они вели себя подобно человеку, играли на музыкальных инструментах и даже разговаривали. Конечно, это были лишь хитроумные механизмы, но людям в те времена это казалось настоящим чудом.

Вера в могущество науки была безгранична. Казалось, что вот-вот в нашу жизнь войдут разумные машины, мыслящие и понимающие наш язык. О таких машинах писали многие фантасты. Так, например, отец российской фантастики Александр Беляев посвятил этой теме юмористический рассказ «Сезам, откройся!!!», а немой фильм «Метрополис» 1927 года стал настоящим прародителем современного «Терминатора» — там даже есть эпизод, когда притворяющийся живым человеком робот сгорает в пламени, обнажая металлический остов.

Но время шло, а мечта не только не приближалась, но становилась все более и более далекой. Появились компьютеры, способные выполнять миллиарды операций в секунду, но чем больше развивалась наука и техника — тем яснее люди понимали, насколько сложно будет придать машине элементы человечности.

Пришлось отложить мечты об искусственном интеллекте и разумных человекоподобных роботах в долгий ящик и приняться за более простые задачи. И первым делом люди решили научить компьютеры понимать человеческую речь. Потому что речь всегда ассоциировалась у человека с разумом. Есть даже такой синоним к слову «животное» — «тварь бессловесная», то есть неразумное существо, которое ничего не понимает, а значит, с него и спроса нет. С компьютеров же спрос всегда был очень высок, так что учить их словесным премудростям начали с самых пеленок.

Первые шаги

Первый компьютер, с которым можно было поговорить, появился более полусотни лет назад: в 1952 году исследовательский центр **Bell Labs** представил устройство **Audrey**, которое могло распознавать цифры, произнесенные одним конкретным человеком. Правда, на этом дело застопорилось. На то, чтобы научить компьютер распознавать 16 английских слов, ушло еще 10 лет, а в 1969-м инженер Джон Пирс из все той же Bell Labs и вовсе заявил, что научить

На съемочной площадке фильма «Метрополис».

компьютеры понимать людей не получится еще как минимум несколько десятков лет, так как для этого потребуется изобретение искусственного интеллекта.

Однако уже в следующем году произошел, вероятно, самый существенный прорыв в теории распознавания речи. Математик Леонард Баум из Принстонского университета создал статистический метод, названный «скрытая марковская модель». Стало ясно, что компьютеры могут понимать человека без всяких искусственных интеллектов, на базе одной лишь статистики. Правда, до применения теории на практике было еще далеко.

В 1971 году к исследованиям подключились военные. Агентство передовых оборонных исследований (одно из подразделений Министерства обороны США, отвечающее за перспективные военные технологии) вложило 15 миллионов в разработку компьютера, который должен был преобразовывать в текст человеческую речь. В течение пяти лет несколько лабораторий усиленно тратили деньги налогоплательщиков, создав две системы, названные **Harpy** и **Hearsay**. Хотя для того времени это были уникальные машины, нельзя сказать, что они выполнили поставленную цель, так как имели словарный запас трехлетнего ребенка (около тысячи слов) и постоянно ошибались.

Стало ясно, что одними лишь мозгами и деньгами проблему не решить. Нужно было ждать появления более мощных компьютеров. Лишь в 1985 году гениальному американскому инженеру Рею Курцвейлю удалось создать первую коммерческую систему распознавания речи — **Kurzweil Voice System**, — которая понимала все ту же тысячу слов да при этом требовала от говорящего делать паузы между словами.

Особого успеха она не имела, так как стоила очень дорого и, по сути, была лишь высокотехнологичной игрушкой. Но выход Kurzweil Voice System показал, что компьютеры наконец-то доросли до нужного уровня. В 1987-м вышла новая версия системы, которая понимала более 20 тысяч слов.

Компьютер IBM Shoebox, представленный на знаменитой выставке «Экспо XXI века» в Сиэтле, был, по сути, калькулятором с голосовым вводом и понимал предложения типа «два плюс два равно».

В этом же году технологии распознавания речи впервые отметились в развлечениях: была выпущена говорящая кукла Джулия, которая, несмотря на гламурный вид, была весьма серьезным роботом-андроидом. Задавая ребенку вопросы (типа «скажи такое-то слово»), она подстраивалась под его голос, чтобы уменьшить количество ошибок. Плюс к этому кукла строила беседу так, чтобы ребенку нужно было давать лишь простые ответы: «да», «нет», «хорошо».

Чтобы создать первые программы по распознаванию непрерывной речи, ушло еще лет десять. Они были очень неуклюжими, часто ошибались, имели жесткие требования к синтаксису предложений и в целом были очень неудобны в использовании. Но они работали. И, что важнее, это уже были не аппараты ценой в тысячу долларов, со специальными микросхемами и собственными микрофонами. Это были относительно дешевые программы, работавшие на любом компьютере.

К концу 1990-х такие программы пошли в массы. Они конкурировали друг с другом, становясь все более дешевыми, удобными и эффективными. Именно этот момент можно считать началом современной эпохи распознавания речи — эпохи, когда технологии выбрались из застенков лабораторий и выставочных стендов и зашагали навстречу обычным пользователям.

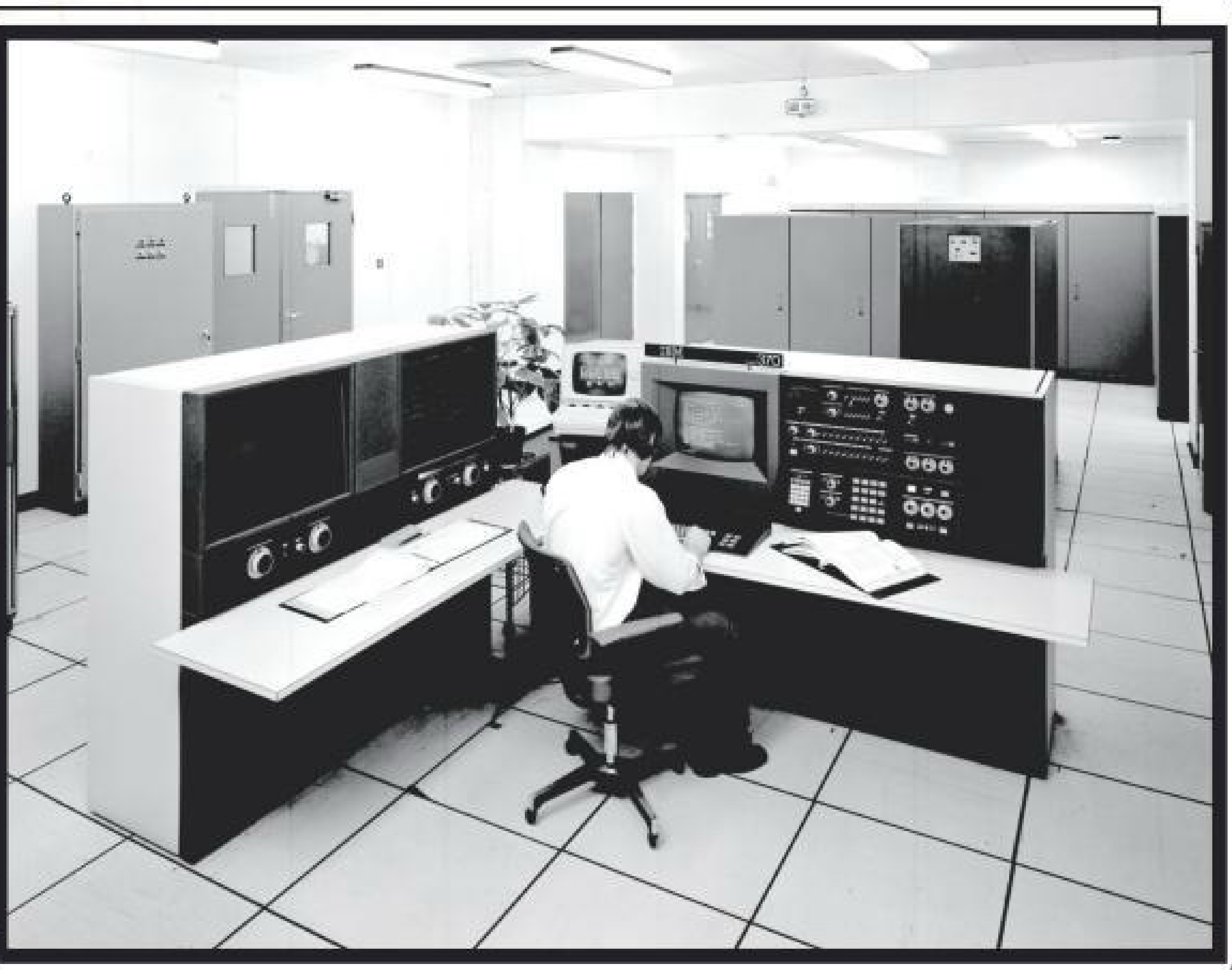
Прогнозы — дело тонкое

В 1987 году Билл Гейтс предсказал, что в борьбе операционных систем победу одержит **OS/2** от **IBM**. В 1989-м он категорично заявил, что Microsoft никогда не выпустит 32-битную операционную систему. В 2004-м Гейтс уверял нас, что через пару лет о спаме можно будет забыть навсегда.

Оказывается, что основатель Microsoft отметился также пророчеством по поводу голосового управления, заявив, что через десять лет клавиатуры станут не нужны, так как компьютеры будущего смогут понимать человеческую речь.

Произошло это в далеком 1997 году. Прошло десять лет, но его предсказание так и не сбылось. В 2008-м он его подкорректировал, сказав, что через пять лет большая часть интернет-запросов будет совершаться с помощью речи, а не клавиатуры. Прошло еще пять лет, и очередное пророчество Гейтса снова попало в молоко. Даже пользователи планшетов и мобильных чаще пользуются текстовым поиском, не говоря уж об остальных.

Что поделать, не везет Гейтсу на предсказания… Недаром он отметился в списке десяти худших нострадамусов технического прогресса — наряду с Кеном Олсеном, который считал, что домашние компьютеры никому не нужны, и Алексом Левитом, который в 1955 году предрек скорое появление пылесоса с ядерным реактором.



Привыкли к тому, что компьютер понимает вас на лету? Мейнфрейм IBM 370 (1970 год), занимавший целую комнату, тратил на обработку одной лишь фразы около часа.

В 1969 году Джон Пирс сказал, что работы по распознаванию речи похожи на поиски лекарства от рака, полеты на Луну или превращение воды в бензин. В том смысле, что для получения денег надо найти дураков, которых можно обмануть и «пустить пыль в глаза». Уровень цинизма этого суждения можно оценить по тому факту, что к тому времени полет на Луну уже состоялся.

Как это работает

Изобретение скрытой марковской модели стало важной вехой в истории развития систем распознавания речи. До этого компьютеры умели лишь сравнивать произнесенные слова с заложенными в память образцами. Такая схема хорошо работала с ограниченным набором слов, произнесенных одним человеком, но на большее была неспособна.

Однако в реальной жизни требуется распознавать разные голоса, разные акценты, невнятную речь, отличать друг от друга похожие слова, фильтровать посторонний шум. Все это невероятно усложняет задачу. Даже человеческое ухо обычно не распознает многие части произнесенных слов, воссоздавая их смысл по ключевым звукам, по смыслу соседних слов, теме разговора и другими способами, о которых мы с вами даже не задумываемся.

Хотите узнать, что вы слышите на самом деле — просто прислушайтесь к разговору на незнакомом языке. Например, найдите на YouTube ролик на китайском или арабском. Не понимая смысла слов, вы просто не сможете понять, как они звучат. Если вы попробуете записать или повторить предложение, наверняка получится отборная белиберда. Да что там предложение — во многих случаях вы даже не поймете, где кончается одно слово и начинается другое.

Чтобы понять глубину проблемы, начнем с самого начала. Рядовой российский ребенок учит 33 буквы — задача относительно легкая. В речи буквы произносятся с помощью звуков, или, выражаясь по-научному, фонем. Но вот беда, человек не привык говорить слова по буквам или звукам.

Примерно так выглядит нейронная сеть Google — бесконечные ряды серверных стоек.

Кукла Джулия не только понимала слова. Она могла сказать, что ей холодно или жарко, чувствовала, когда ее поднимают, и могла различать свет и темноту.

Он говорит их быстро и непрерывно, фонемы перетекают одна в другую, приобретая массу нюансов в произношении, в зависимости от своего местонахождения. Мы этого не замечаем, но один лишь звук [а] в русском языке имеет четыре разных варианта звучания!

Все эти варианты называются «аллофонами». И если фонем, как и букв, несколько десятков, то численность аллофонов достигает нескольких сотен. Чтобы понять, какой именно аллофон прозвучал, компьютер обычно исследует не только его самого, но и пару соседних звуков — ведь именно от них зависит звучание распознаваемого аллофона. Эти три звука называются «трифоном».

По сути, трифон является для компьютера тем же самым, что и буква для человека. Для того чтобы обучить компьютер русскому языку, надо проанализировать с десяток тысяч часов аудиозаписей (а лучше сотню тысяч), вычленив как минимум несколько тысяч трифонов. Такой вот «алфавит» приходится учить компьютеру для понимания человеческой речи.

Несмотря на все эти ухищрения, избежать ошибок не удается. На каждое слово получается множество вариантов, что бы оно могло означать. Лук сварился? Пук спалился? Бук свалился? Сук спилился? Бука спился? Вот тут-то как раз и приходят на выручку скрытые марковские модели, которые с помощью статистики позволяют определить наиболее вероятное значение каждого аллофона или даже целого слова, спрогнозировать грамматическую структуру предложения, отсечь все заведомо невозможные варианты.

В современных программах также используется весьма ресурсоемкая система сопоставления семантического значения слов. Также как и мозг человека, компьютер сопоставляет слово с соседними. Если есть выбор между словами «железо» и «береза», а рядом стоит слово «ржавое», то, скорее всего, речь идет все-таки о железе.

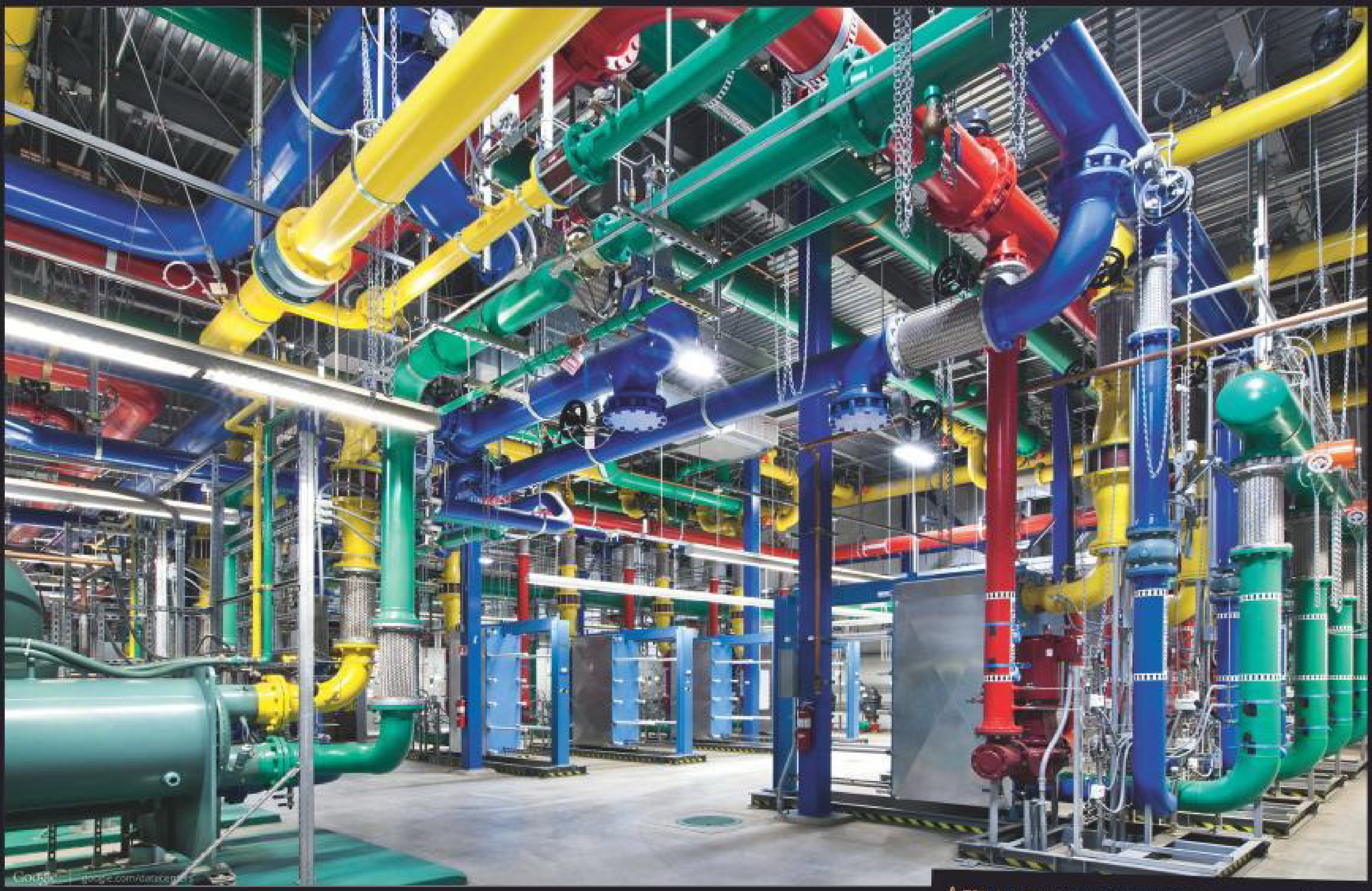
Но и этого недостаточно для получения удовлетворительного результата. Попытка взять проблему в лоб, разложить речь по полочкам и досконально ее проанализировать, позорно провалилась. Даже самые совершенные аналитические методы выдают около 20% ошибок, в то время как человек допускает погрешность в 2-4%.

Вторая проблема заключается в том, что такие системы распознавания речи неспособны обучаться. Есть программы, способные приспосабливаться к голосу конкретного человека, но это совсем не то, что нужно. В начале XXI века в этой сфере наступил кризис, развитие технологий практически прекратилось. Программисты зашли в тупик, а некоторые ученые до того разуверились во всемогуществе компьютеров, что были готовы признать окончательное поражение: мол, прав был старина Пирс, без искусственного интеллекта нормально проблему действительно не решить.

Чтобы выйти из тупика, потребовалось еще десять лет. В 2010 году **Google** создала сервис голосового поиска, избавив владельцев планшетов и мобильников от необходимости вводить запрос с помощью неудобной экранной клавиатуры. Так как сервису приходилось иметь дело не с предложениями, а с короткими фразами, многие описанные выше методы оказались малоэффективными. Потому инженеры компании решили подойти к решению проблемы с другой стороны, создав сложнейшую систему анализа человеческой речи на основе искусственной нейронной сети.

Нейронные сети

Мы уже дважды упоминали предсказание Джона Пирса о том, что для распознавания человеческой речи потребуется несколько десятков лет и создание искусственного интеллекта. Так вот, это предсказание почти сбылось: прошло уже почти 45 лет, а более-менее удовлетворительные результаты были получены лишь недавно, когда Google начала применять для системы голосового поиска систему искусственных нейронных сетей (ИНС), построенных на принципах, схожих с принципами работы человеческого мозга.



А так выглядит «кровеносная система» нейронной сети. Мощные охлаждающие установки создают серверам комфортный микроклимат.

Во времена пиара Kinect Питер Молиньё показывал виртуального мальчика Майло, который мог свободно понимать человеческую речь. Правда, посторонним с ним говорить не разрешалось, а потом проект и вовсе закрыли. Вот теперь все гадают, а был ли мальчик?

Ключевая особенность ИНС — способность к обучению, а также обобщению и сопоставлению получаемой информации. Как и в человеческом мозге, информация обрабатывается на нескольких уровнях: данные поступают на входной слой нейронов, модифицируются, затем поступают на следующий слой нейронов, снова обрабатываются и так далее.

Но если в обычном компьютере прохождение информации никак не влияет на его структуру, то в нейронной сети — настоящей или искусственной — обработка информации порождает новые ассоциативные связи между нейронами, перестраивая весь механизм обработки этой информации. Нейронная сеть учится, меняется и приспосабливается под те данные, с которыми ей приходится работать.

Нельзя сказать, что ИНС — современное изобретение. Первый нейрокомпьютер, «Марк 1», был создан в 1958 году, а теоретические исследования в этой области велись еще раньше. Кстати, «Марк 1» первым делом попытались приспособить для фонетического анализа речи, научив его распознавать несколько английских букв, но практического толка от этого было мало. Мощность процессоров того времени была слишком низкой для решения столь сложных задач. Интерес общественности к нейронным сетям то спадал, то снова возрождался. Довольно бурно перспективы ИНС обсуждали в 1980-х, но затем все снова надолго заглохло, вплоть до недавнего времени.

В прошлом году Google объявила о том, что их секретная лаборатория создала ИНС, которая будет использована для улучшения качества работы онлайновых сервисов — повышения точности распознавания речи и изображений, а также улучшения качества машинного перевода на Google-переводчике. Шестнадцать тысяч процессоров были объединены в нейронную сеть с миллиардом взаимодействующих «нейронов», каждый из которых являлся отдельным программным процессом.

Миллиард. Это много или мало? Для сравнения, в мозге человека находится в среднем 86 миллиардов нейронов, причем еще не факт, что все они работают, — некоторые исследователи не устают твердить, что мы задействуем лишь 10% своих умственных способностей. У бабуина так вообще 14 миллиардов, а сколько их у таракана? Конечно, интеллект не зависит напрямую от количества нейронов, а не то самым умным был бы какой-нибудь слон или кашалот (почти 7 килограммов мозгов, внушает, да?), но сам факт, что искусственные нейронные сети по сложности догнали биологические виды, просто поражает.

Инженеры лаборатории заставляли нейронную сеть «смотреть» тысячи роликов на YouTube, находя на них милых пушистых котиков: в отличие от обычных компьютеров, которым требовалось бы показать сперва кучу этих самых котиков, ИНС на основе начальных данных самостоятельно пыталась

Китайская комната

Хотя вся наша статья посвящена проблеме распознавания голоса, многие могут задаться вопросом: а может ли компьютер действительно понять и осознать сказанное человеком? Понятное дело, что для этого потребуется создать искусственный интеллект. Но возможно ли это в принципе? Этот вопрос давно занимает ученых всего мира.

В 1980 году американский философ-лингвист Джон Сёрль заявил, что такого не будет никогда. В доказательство он привел концепцию «китайской комнаты»: представьте себе, что вы сидите в комнате с двумя окошками. У вас есть ящик с китайскими иероглифами и инструкция. В инструкции описаны все варианты иероглифов, которые могут поступить в первое окошко. В ответ вам надо будет отправлять во второе окошко другой набор иероглифов — тоже согласно инструкции.

Сидя целый день в комнате, вы получаете и отправляете иероглифы, совершенно не понимая их смысла. Вам может поступить вопрос «Какие ваши любимые цветы?» — вы сверитесь с инструкцией и отправите набор иероглифов, значащий «Мне нравятся ромашки». Но вы этого никогда не узнаете! У вас просто нет возможности понять, что значит хотя бы один иероглиф.

Однако же для того, кто отправляет вам вопросы и получает ответы, может сложиться впечатление, что вы знаете китайский язык, хотя вы лишь действуете по инструкции.

В этом примере человек представляет собой компьютер, ящик с иероглифами — базу данных, инструкция — программу, а два окошка — каналы ввода и вывода информации. По идее Джона, компьютер и человек никогда не смогут говорить на одном языке, так как разделены стенами «китайской комнаты».

Впрочем, многие ученые заявляют, что аналогия с «китайской комнатой» ошибочна. Да, человек в китайской комнате не знает китайского. Но сама китайская комната — с человеком, инструкцией и прочим — может считаться знатоком китайского языка. Плюс к этому нейроны в мозге человека, если подходить к ним с точки зрения физиологии, тоже бездумно выполняют механическую работу в виде «сортировки иероглифов по инструкции», что не мешает нам иметь сознание.

Так что не факт, что одинаковое сознание не может существовать на разной элементной базе. Какая разница, чем думать — белковыми реакциями или электронами? В какой-то степени мы с компьютерами даже похожи, нейроны ведь тоже генерируют электрические импульсы, и никто достоверно еще не отрицал, что механизм памяти не завязан именно на этом процессе. Точнее, он точно завязан и на этом процессе тоже. Вот только как именно — точно никто так пока и не разобрался.

рассортировать ролики с кошками и без них, а когда ей указывали на ошибку, сама уточняла алгоритмы распознавания. В итоге кибермозг таки понял, что такое котики, и начал уверено выбирать видео с их участием.

Однако самые лучшие результаты самообучающаяся ИНС показала в деле распознавания речи, разом уменьшив число ошибок на 25%. Сегодня, когда вы пользуетесь голосовым поиском, смартфон строит спектрограмму вашей фразы, которая передается на анализ сразу восьми серверам. После этого данные проходят ту же многоуровневую обработку, что и в нейронной сети, — используя самообучающиеся математические модели, система анализирует аллофоны, составляет из них слова, из слов формирует фразы и предложения. Анализируя огромную базу спектрограмм, ИНС учится выделять ключевые моменты, игнорируя при этом локальные особенности говорящего, такие как акцент, шумы и прочее.

Kinect: борьба за чистоту звука

Нейронные сети — уж простите нам этот жаргонизм — это круто. Правда, на практике путь таким технологиям порой преграждают совершенно банальные проблемы, которые были успешно разрешены еще полвека назад. Взять, скажем, микрофон. Изобрели его давно, и может показаться, что улучшать уже нечего. Тем не менее проблема качественной записи речи все равно остается актуальной.

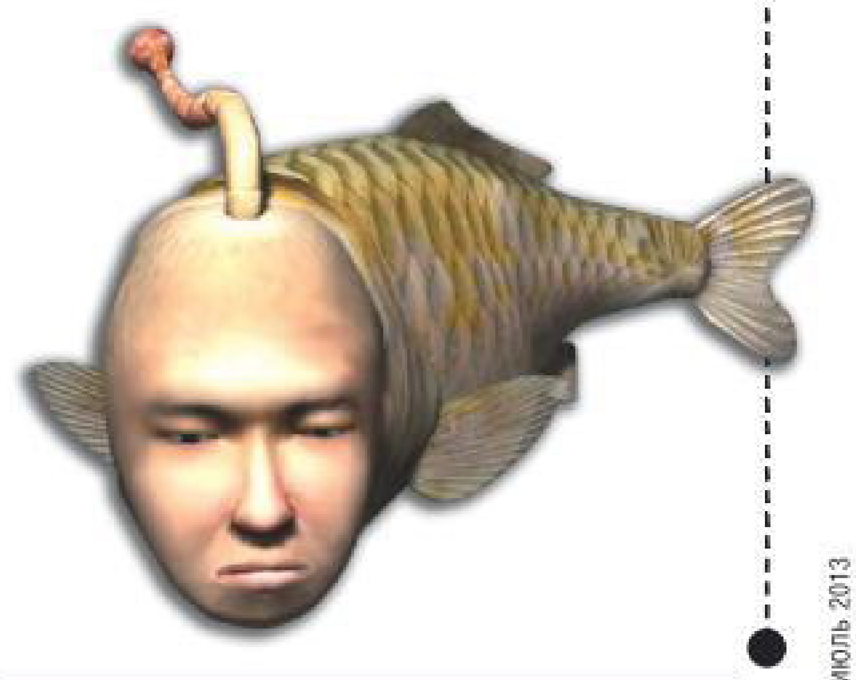
Например, голосовой поиск от Google в зависимости от устройства может вести себя совершенно по-разному: на дорогом смартфоне с качественным микрофоном он работает безупречно, а на дешевом планшете начинает выдавать совершеннейшую чушь, предлагая на простую фразу «блюда с рисом» варианты вроде «дети слизи». Мы решили подробно изучить современные технологии записи голоса, взяв в качестве примера известный всем контроллер движения **Kinect**.

Когда **Microsoft** выпустила Kinect, главный упор делался на функции распознавания движений. Однако аркады обычным игрокам были не интересны, а в серьезных тайтлах он прижился только в роли микрофона, став основой для голосового управления в ряде весьма популярных игр. Причем эта возможность была эксклюзивной, что немало раздражало тех, кто не собирался приобретать Kinect ради возможности покричать диким голосом в монитор «ФУС РО ДА!!!»

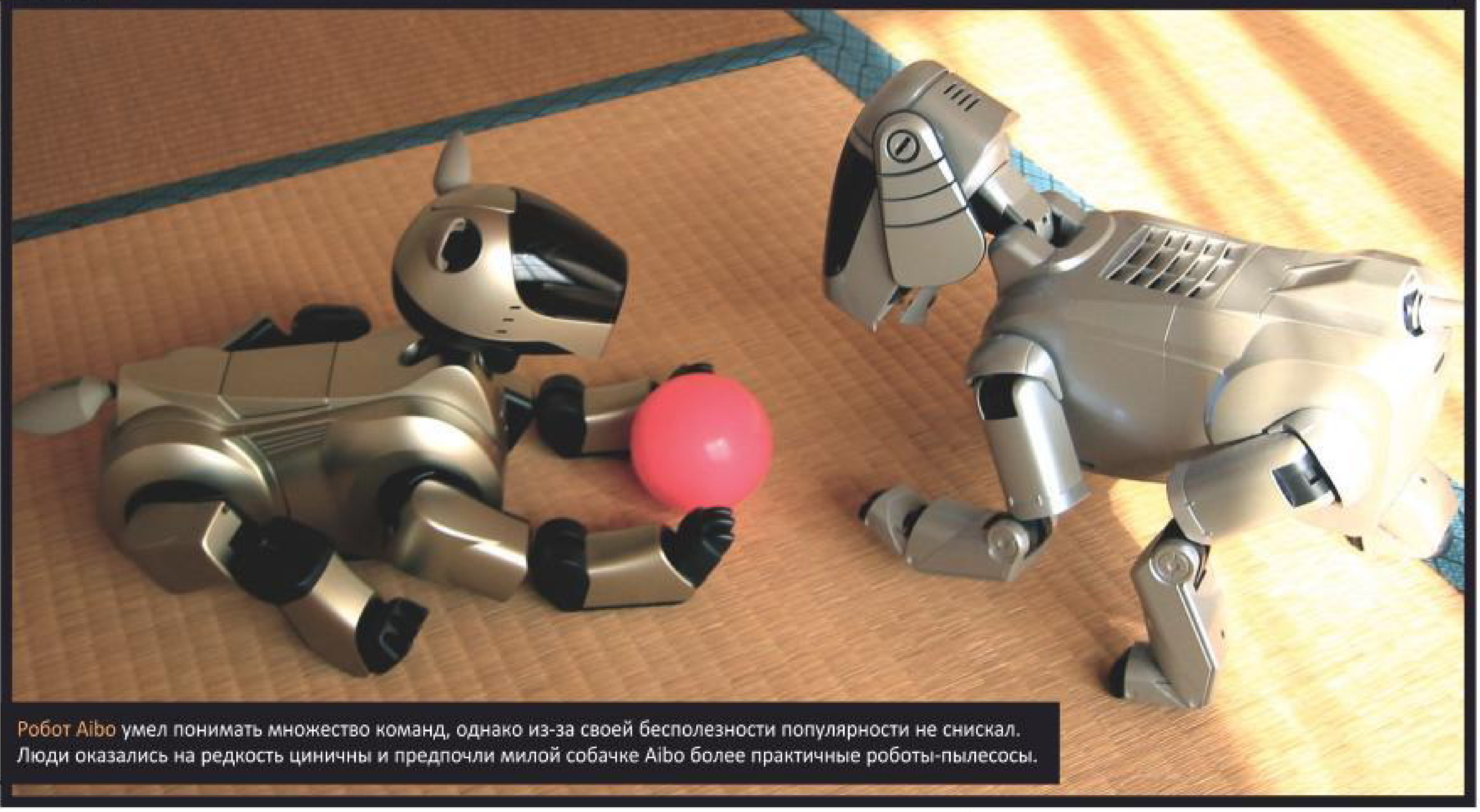
Возмущенные игроки задавались вопросом — как такая простая фишка может быть эксклюзивной? Микрофоны есть везде! Есть куча игр с голосовыми командами! Разработчики продались Microsoft!

Рискнем предположить, что все гораздо проще. Kinect — это не только пластиковая штука с тремя глазами, но еще и качественный софт для разработчиков, который позволяет добавить в игру голосовые команды практически бесплатно. Достаточно лишь прописать список фраз, а приставка с Kinect сама будет слушать игрока, передавая в игру сигналы о произнесенных им командах. Если можно на халяву реализовать интересную фишку, то почему бы и нет?

Однако нас в первую очередь интересует технология записи. Многие игроки на собственной практике не раз убеждались, что для нормальной записи голоса на оди-



Ох уж эти японцы. Вот с такой вот штукой приходилось разговаривать детям, желавшим поиграть в Seaman.



Робот Aibo умел понимать множество команд, однако из-за своей бесполезности популярности не снискал. Люди оказались на редкость циничны и предпочли милой собачке Aibo более практичные роботы-пылесосы.

В Lifeline разработчики, конечно, переборщили с голосовым управлением. Однако для игр типа BioShock Infinite возможность поболтать с игровым персонажем была бы очень кстати.

ночный микрофон нужно расположить его в паре сантиметров от говорящего. Направленные микрофоны могут увеличить дистанцию, но их нужно нацеливать на источник звука. Система с подвижным микрофоном вышла бы слишком сложной (не может же приставка, подобно заправскому журналисту, тыкать рукой с микрофоном в направлении игрока). Поэтому в Kinect использовали старое и проверенное решение в виде массива из четырех микрофонов.

Микрофонные массивы как нельзя лучше подходят для решения задачи подавления шумов и повышения качества записи голоса. Однако в случае с Kinect задачка получилась куда сложнее обычного. Ревущие динамики — это вам не просто шум. Игроки любят во время игры делать звук погромче, плюс колонки обычно находятся гораздо ближе к контроллеру, чем игрок. Да еще стоит учесть, что на контроллере нет кнопки включения микрофона, который мог бы предупредить систему, когда именно будет произнесена команда. Микрофон включен всегда, так что слушать приходится постоянно.

Проблему с нейтрализацией звука от динамиков вообще-то решили давно — система эхоподавления есть в любом телефоне с громкой связью. Если система знает, что именно сейчас звучит в колонках (а она знает, ведь она сама туда сигнал посылает), то она может просто «вычесть» этот сигнал, оставив вместо него почти полную тишину. Однако такой подход хорошо работает только с монозвуком умеренной мощности. Kinect же использовал первый в мире алгоритм стереоакустического эхоподавления, который, по словам разработчиков, дался им ценой немалых усилий.

Ну а массив микрофонов позволял окончательно очистить сигнал от шумов и паразитных реверберараций путем точного определения источника звука. Зная, где сидит пользователь, Kinect старательно глушит все звуки, идущие из других мест. Как видите, железо все-таки играет немаловажное значение в деле распознавания речи.

Хотя программы все-таки важнее. Например, на видеокамере **PS EYE** есть точно такой же массив из четырех микрофонов, а в **Skyrim** нашу любимую «фусроду» покричать не во что.

Игры учатся слушать

В играх технологии распознавания речи застыли на уровне каменного века. Если в 1970-х упоминаемый нами компьютер Harpy мог распознавать 1011 слов с точностью в 93,77%, то к нашему времени практически ничего не изменилось. Современные игры, такие как **Mass Effect 3** или Skyrim, продолжают работать по тому же принципу, сравнивая произнесенные слова с загруженным в память набором заранее заданных фраз.

Понять разработчиков можно. Чем проще программа, тем легче ее отладить. Тем более что даже такая примитивная система часто давала сбои. «Решил поиграть в демку одной из этих игр от Тома Клэнси, где можно голосом отдавать отряду приказы. Говорю бойцам, что атакуем этих парней, а они мне во все горло радостно так орут, мол, так точно, выдвигаемся в квадрат «Виски»; после чего сбегают с поля боя», — жалуется владелец ирландского акцента.

Как видим, даже простой разницы в акценте было достаточно, чтобы надежность распознавания упала в разы. Что уж говорить о тех игроках, для кого английский не родной. Поэтому возможность распознавания голоса в играх долгое время оставалась не более чем занятной фишкой. Хотя японцы просто не могли пройти мимо столь высокотехнологичной новинки и не раз пытались построить на основе голосового управления геймплей целой игры.

В 1998 году на **Nintendo 64** выходит игра-тамагочи **Pikachu Genki Dechu**. Игра давала возможность приманить из леса дико-

С пылесосом теперь тоже можно поговорить. Вот пылесос Sharp Cocorobo — если говорить с ним каждый день, у него будет хорошее настроение, он будет бодр и весел. Вы это почувствуете по его голосу и поведению.

го покемона Пикачу, после чего он становился вашим другом на 365 игровых дней. С ним можно было разговаривать, играть, выгуливать — какая-никакая, но все же замена реальному домашнему животному, содержать которых в японских городах довольно проблематично.

В итоге оказывалось, что дикие покемоны должны жить на воле, так что в финале игроку приходилось отводить своего питомца на опушку леса и несколько раз говорить ему до свидания. После этого покемон понимал, что пришла пора прощаться с другом, и грустно уходил в чащу. Кроме шуток, очень трогательная сценка. Это вам не оружие голосом выбирать и не «фусродой» соседей пугать.

Годом позже на **Sega Dreamcast** вышла похожая игра-тамагочи **Seaman**. Она умела распознавать цифры и несколько десятков слов. На этот раз игрокам предлагали вырастить не покемона, а флегматичного головастика с человеческим лицом. Головастик мог, например, спросить у игрока про дату его рождения и в нужный день устраивал специальное шоу-поздравление.

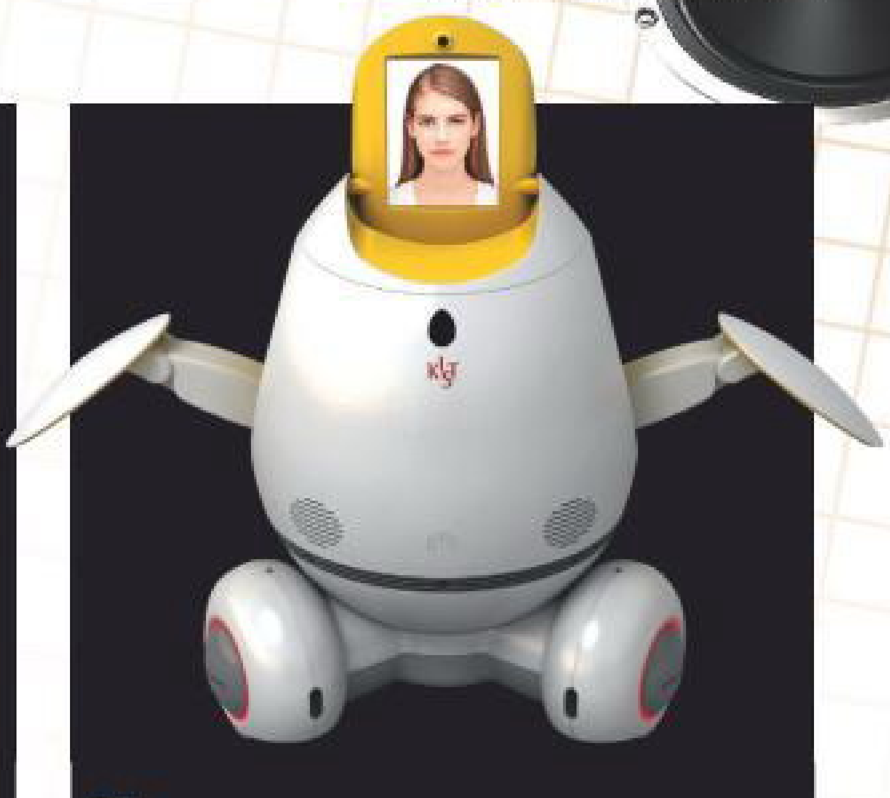
Что покемону, что головастику позволительно было тупить и не понимать сказанных слов. С первого взгляда становилось понятно, что интеллектуальных бесед с данными товарищами не получится. В случае недоразумений Покемон мило улыбался и някал, а головастик либо менял тему, либо прямо говорил, что не знаю такого слова и все тут. Такой подход работал, но для серьезных игр он не годился.

Несмотря на примитивные технологии, **Sony** рискнула и выпустила в 2003-м на PlayStation 2 хоррор **Lifeline**, по сей день остающийся уникальным образчиком игры, в которой управление осуществляется исключительно с помощью микрофона. Действие происходит в 2029 году на космической станции, которую атаковали невесть откуда взявшиеся монстры. Игрок действует от лица выжившего служащего, запертого в контрольной рубке. Он видит на мониторах еще одного уцелевшего — девушку по имени Рио. Общаясь через систему связи, он помогает ей справиться с проблемами, подсказывает путь, дает советы по тактике, а также помогает не впасть в панику — потому как девушка в компании с монстрами чувствует себя несколько неуютно.

Словарный запас Lifeline составлял около 5000 слов, из которых можно было составить около 100 000 фраз и предложений. Игра позволяла давать Рио довольно точные указания: например, зайти в комнату, прочитать записку, выпустить пару пуль ближайшему монстру в голову. Разработчики добавили возможность вести разговоры на отвлеченные темы, а также предусмотрели реакции героини на типичные шуточки подростков — так, например, Рио вполне могла понять, если вы просили ее, скажем, раздеться или погавкать по-собачьи. Увы, ошибок при распознании речи было навалом. Один из игроков (американец) утверждал, что игра лучше всего понимала его тогда, когда он говорил с фальшивым техасским акцентом.

Все в том же 2003 году на все той же PS2 вышла еще одна занимательная игра — детективный квест **Deka Voice**. Играя роль крутого американского детектива, игрок мог разговаривать с другими персонажами, допрашивать подозреваемых, а также командовать своим напарником — верным псом по кличке Лев. Самое интересное, что игра была совместима с роботом-собакой **Aibo** от Sony: робот играл роль Льва и умел реагировать на разные игровые события.

Хотя описанные игры были достаточно успешными среди японских игроков, на Западе их встретили не слишком благосклонно. Deka Voice так и вовсе не вышла за пределами Японии. Долгое время голосовое управление оставалось малораспрост-



И у стен есть уши

В повседневной жизни распознавание голоса используется пока не очень широко, но, как и везде, ситуация меняется. В Корее начали проводить интересный эксперимент: несколько десятков школ заменили живых учителей английского языка на роботов **Engkey**.

Робот дает детям задания, выслушивает ответы, исправляет ошибки в произношении. Если же без живого человека не обойтись, можно включить встроенный экран и побеседовать с реальным учителем, где бы он ни находился. Такие роботы могут решить проблему нехватки учителей в сельской местности. Кроме того, школы отмечают, что применение Engkey позволило повысить успеваемость (хотя мы тут, в редакции, с ходу придумали кучу способов, как такого робота можно обмануть, так что статистика — дело такое).

Американские (да и не только американские) компании все чаще сажают за телефон службы техподдержки не живых людей, а компьютеры, которые могут как минимум зарегистрировать обращение и записать данные человека, а порой и дать совет по возникшей проблеме. В отличие от человека, компьютер обходится много дешевле, обладает воистину железными нервами и может круглосуточно отвечать на глупые вопросы. Правда, пользователи жалуются, что качество распознавания голоса очень низкое, компьютеры тупые и не понимают акцент. С другой стороны, когда это было, чтобы пользователи не жаловались на службу техподдержки?

Системы распознавания голоса помогают пользоваться компьютером и техникой инвалидам. Помните фильм «**Робот и Фрэнк**» про трогательную дружбу старика с роботом-сиделкой? Прототипы таких роботов существуют на самом деле, причем управляются они в основном именно с помощью голоса. В Испании создали специального робота-сиделку, который может не только постирать одежду и вымыть полы, но и просто поговорить со своим хозяином, обсудить самые разные темы, почитать книги и новости. Телевизоры, мобильники, компьютеры — количество устройств, понимающих человеческий голос, постоянно растет. Возможно, фраза «даже у стен есть уши» скоро получит совсем иной смысл...

Так представляют себе боевую систему создатели There Came an Echo. Пока это лишь арт. Но надеемся, что студия сумеет довести игру до релиза.

В 1990-х сотрудников колл-центров начали заменять автоматы. Например, в 1996 году система Voice Broker могла давать справки по биржевым котировкам 360 клиентам сразу.

раненной диковинкой, которую некоторые разработчики добавляли исключительно ради галочки, чтобы выделиться на фоне остальных. **EndWar**, **Ghost Recon 2**, **Rainbow Six 3**… Типичный скучный список голосовых команд, безбожно глючащий и не позволяющий вести нормальную игру, — вот краткое описание того, что получали игроки, желающие сдуть пыль со своих микрофонов.

Хотя бывали и интересные находки. **Manhunt** обычно вспоминают за его невероятную жестокость, а вот его достижения в области голосового управления известны куда меньше. Строго говоря, никакого голосового управления там не было: игра не понимала ни единого слова. Разработчики поступили куда оригинальнее. С помощью криков игроки могли привлекать внимание врагов. А в режиме стелса нужно было соблюдать полную тишину, так как даже случайный кашель мог спугнуть жертву. С минимальными затратами студия добавила в геймплей действительно интересную, безотказную и атмосферную фишку, которую мало кто заметил.

Как видим, все уникальные «голосовые» игры вышли десять и более лет назад — как раз тогда, когда технологии распознавания голоса взяли новую высоту, а интерес к ним был максимальным. Производители приставок даже выпускали специальные микрофоны, хотя количество игр, в которых они могли понадобиться, исчислялись единицами (например, для микрофона Nintendo 64 было выпущено всего две игры).

Однако не стоит грустить по прошлому — голосовое управление снова входит в моду!

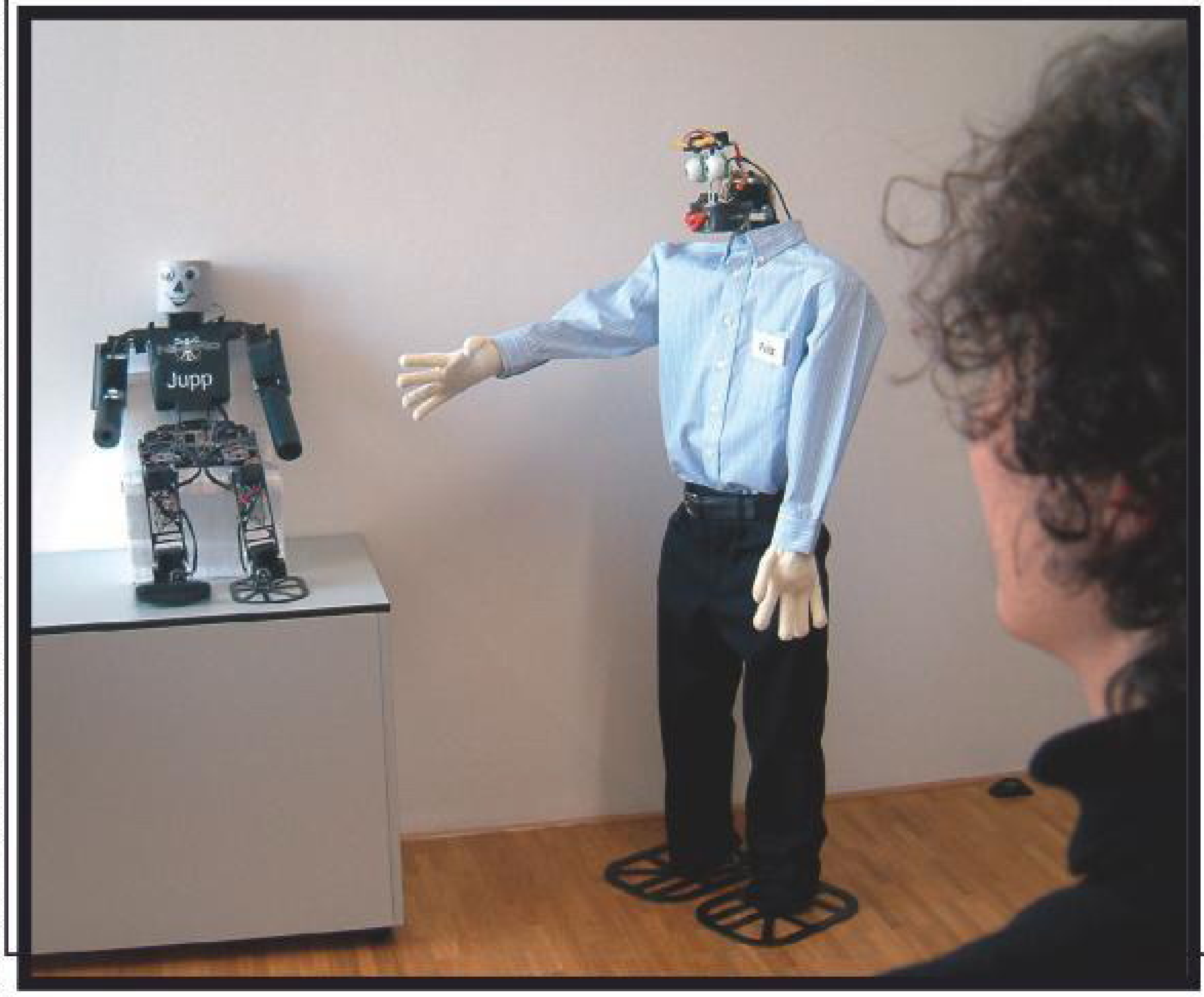
На пороге новой эпохи

Благодаря усилиям Google и Apple голосовое управление начало превращаться из бесполезной игрушки в привычный инструмент общения с техникой. «Голосовая» революция, начавшаяся на смартфонах, грозит перекинуться и на игровой рынок — по крайней мере, в последние годы мы наблюдаем несомненный всплеск интереса к этой теме. В основном это привычная уже поддержка Kinect — например, **Splinter Cell: Blacklist** пошел по стопам Manhunt и позволит голосом привлекать внимание врагов, да и в **Battlefield 4**, по слухам, будет с кем поговорить.

Однако наряду с банальными случаями встречаются и весьма интересные задумки. Очередную попытку создать сложную систему управления командой предпринимает студия **Iridium**, собравшая на «Кикстартере» деньги для своей стратегии **There Came an Echo**. Игра позволит записать вам свои команды для каждого действия — скажем, вместо скучного обращения к наемнице «Миранда, держать позицию!» можно записать веселый пассаж в духе «Куда прешь, овца?»

Отдавать приказы можно будет не только бойцам. К примеру, игрок сможет голосом указать цель автоматической турели или взорвать мины фразой «Мина номер три и пять, детонация». Также по ходу боя персонажи будут обращаться к игроку с запросами типа «Враг на прицеле, тридцать метров, пристрелить?» или «Грейс под атакой, разрешите отступить и помочь!» — на такие просьбы будет достаточно дать односложный ответ.

Совсем скоро голосовое управление прочно пропишется на консолях, которые



Робот-экскурсовод Фриц умеет поддерживать беседу с целой группой людей. Сейчас он объясняет посетителям устройство другого робота. А еще он умеет жестикулировать, двигать глазами, бровями и ртом. Довольно жуткое зрелище, учитывая полное отсутствие лица.

обещают сильно поумнеть, чтобы лучше понимать своих пользователей. Еще пару лет назад Microsoft заявила о создании собственной нейронной сети — наверняка в будущем ее возможности будут использоваться для поддержки нового Xbox. Параметры сети не раскрываются, но компания заявляет, что система позволяет распознавать речь практически с той же точностью, что и человек, — лишь каждое седьмое-восьмое слово оказывается непонятным.

Осенью прошлого года Microsoft проводила демонстрацию своей нейронной сети в Китае. Говорят, что при переводе речи система пыталась воспроизводить голос и интонации оригинала, но мы, честно говоря, ничего такого не заметили — все тот же знакомый бубнящий голос «Сэма» из Windows. Microsoft скромно пообещала, что в ближайшие годы проблема общения с иностранцами исчезнет навсегда.

Да, вот такая бы технология в играх очень пригодилась. Представьте себе: вместо чата или скайпа можно будет общаться в онлайновых играх через своих персонажей! Вы говорите предложение, компьютер его распознает, а затем синтезирует речь, используя голос вашего героя. Причем если ваш собеседник — иностранец, то он услышит речь на своем родном языке. Пока это кажется фантастикой, но далекое будущее рано или поздно все равно становится обыденным настоящим.

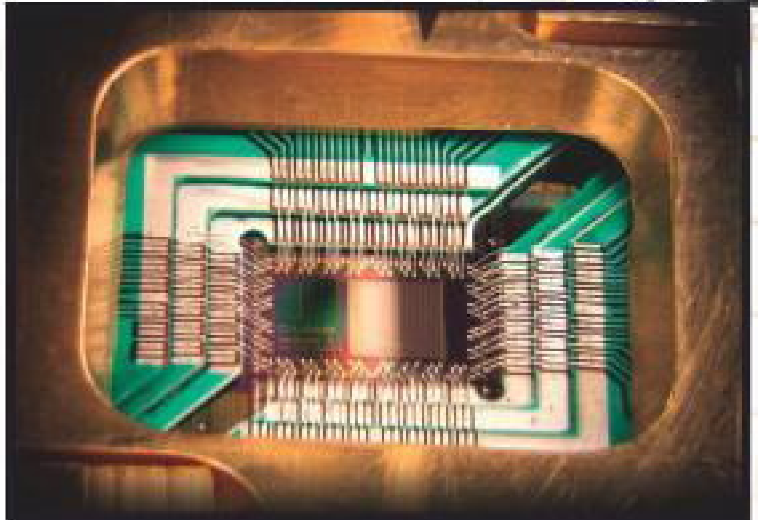
■■■

По сути, революция уже свершилась. Проделав долгий путь, человечество все-таки вплотную подошло к решению поставленной задачи — изобрести действенный метод распознавания человеческой речи. Пока еще есть недоработки, пока еще эти технологии не успели прочно войти в нашу жизнь, но они уже существуют и действительно работают. Увы, не всегда и не везде — так, сделать точный конспект лекции или интервью для компьютера все еще непосильная задача. Пока непосильная.

Симулятор маньяка Manhunt доказал, что функция распознавания голоса может работать даже при нулевом словарном запасе.

Больше всего интригует то, что для решения этой проблемы человеку пришлось научить компьютер не просто воспринимать звуковые вибрации, а искать в них смысл, предугадывать их значение, понимать свои ошибки и учиться на них — то есть делать все то, что мы, люди, делаем каждый день.

Задумайтесь над тем, что мы имеем сегодня: мы живем в мире, где мобильник имеет доступ к нейронным сетям, по сложности догоняющим мозг живого существа. В мире, где про квантовые компьютеры можно прочитать не в фантастических романах, а на новостных сайтах. В мире, где идея об искусственном интеллекте кажется уже не несбыточной мечтой, а лишь задачкой, которую нам еще предстоит решить в будущем — и, возможно, не столь уж отдаленном. Первый шаг по дороге богов уже сделан! ■



Квантовый скачок

Рывок в технологиях распознавания речи случился благодаря нейронным сетям. В свою очередь, создать нейронную сеть с миллиардом связей компании Google помогли… компьютерные игры! А точнее, невероятный рост мощности игровых видеокарт, которые теперь можно использовать для создания суперкомпьютеров. По словам разработчиков сети, видеокарты позволили повысить производительность системы примерно в тридцать раз. Возникает вопрос — а что будет, если мощность компьютеров увеличится не в десятки, а в тысячи раз?

Хотя возможности кремниевых микросхем практически исчерпаны, есть надежда, что компьютерная индустрия сможет сделать новый скачок в технологиях. Наиболее перспективным направлением считается создание квантового компьютера, носителем информации в котором станет атом, вернее, угол вращения крутящегося вокруг ядра электрона. Такой квантовый «транзистор» называют кубитом.

К сожалению, пока квантовые схемы состоят максимум из нескольких десятков кубитов и работают только при сверхнизких температурах. Однако в последние годы на новостных лентах все чаще и чаще мелькают сообщения о больших успехах, сделанных в этой области.

В 2012 году в лабораториях Гарварда сумели удержать информацию на атоме в течение 2 секунд при комнатной температуре, а уже в 2013-м был найден материал, позволяющий без дополнительного охлаждения надежно менять угол вращения электрона.

В мае этого года квантовый компьютер **D-Wave One** со схемой из 128 кубитов посоревновался с компьютером на базе четырехъядерного процессора Intel на частоте 2,4 ГГц. В одном из тестов, специально «заточенном» под его архитектуру, D-Wave One оказался в 3600 раз быстрее своего кремниевого собрата.

Правда, в других тестах он начисто проиграл, да и сами создатели D-Wave One заявляют, что это не совсем квантовый компьютер, а лишь система, использующая квантовую механику для решения ряда задач. Но ученые все чаще говорят, что создание настоящего квантового компьютера уже не за горами.

КИНО

ТИХООКЕАНСКИЙ РУБЕЖ
PACIFIC RIM

Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Гильермо дель Торо
Сценаристы: Трэвис Бичем, Гильермо дель Торо, Дрю Пирс
В главных ролях: Чарли Ханнэм, Идрис Эльба, Рон Перлман, Чарли Дэй, Хезер Дорксен, Ринко Кикути, Берн Горман, Макс Мартини, Роберт Мэйллет
Премьера: 11 июля

Нетрудно догадаться, чем вдохновлялся молодой американский сценарист Трэвис Бичем при работе над сценарием «**Тихоокеанского рубежа**». Подростковые годы Бичема пришлись на начало мировой экспансии японской популярной культуры, поэтому первые сериалы о гигантских человекоподобных роботах вроде «**Трансформеров**» и «**Роботека**» наверняка впечатлили его еще в детстве. Легко узнать в появляющихся в фильме громадных монстрах собратьев старичка Годзиллы. Их родство, собственно, никто и не отрицает: чудовища «Тихоокеанского рубежа» честно именуются японским словом «кайдзу». Переводится этот термин как «странный зверь» или «монстр» и полвека уже употребляется в отношении вымышленных существ, появляющихся в фантастических фильмах. Годзилла, Гамера, Мотра и иже с ними.

Сюжет фильма представляет собой лихую смесь фильма-катастрофы с гигантскими чудовищами и саги о всесильных роботах, вставших на защиту жителей Земли. Начинается он с того, как из портала в иное измерение, открывшегося в морских глубинах, появились гигантские монстры и начали истреблять человечество. Спасти цивилизацию от исчезновения удалось, создав егерей — готовых потягаться с кайдзу как масштабами, так и силой роботов, управляемых парой пилотов с особой ментальной связью. Но окончательно одолеть инопланетных тварей не получилось даже с помощью стальных гигантов. В последней попытке выжить человечеству пришлось обратиться к двум необычным героям. В финальный бой за судьбу планеты некогда легендарного, но теперь безбожно устаревшего робота поведут давно списанный со счетов бывший пилот и неопытный стажер. И права на ошибку у них не будет.

Японцы давно осознали, что нет зрелища круче огромного робота, отрывающего голову чудищу на фоне пылающих небоскрёбов и взрывающихся вертолетов, но вместо съемок дорогих блокбастеров они предпочитают рисовать бесконечные подростковые аниме. Американцы же подобными сюжетами, как правило, брезгуют, предпочитая фильмы об атаке кайдзу превращать в детективные мелодрамы вроде «**Монстро**», а присутствие гигантских роботов на большом экране ограничивают «Трансформерами» Майкла Бэя. И только у **Legendary Pictures** хватило смелости воплотить классическую для японской фантастики историю с воистину западным размахом.

Масштаб картины действительно впечатляет. Полем битвы вместо многострадального Токио или Нью-Йорка на этот раз становится вся планета, и монстры, которых и в одиночку почти невозможно одолеть, не прочь напасть группой. Панорамы разрушенных мегаполисов проносятся перед камерой, позволяя оценить всю силу и неистовство кайдзу. Создателей фильма не обуял пресловутый американский патриотизм, так что егерей в «Тихоокеанском рубеже» несколько, со всех концов света. Дизайнерам удалось создать совершенно непохожие друг на друга машины, по внешности которых легко угадать их родину. Так, российский егерь выглядит самым массивным, а японский выделяется за счет тонкой фигуры и компактного вооружения.

На спецэффекты создатели «Тихоокеанского рубежа» денег не пожалели. Созданием визуального ряда для фильма занялась компания Industrial Light & Magic, работавшая ранее над видеорядом «**Звездных войн**», «**Мстителей**» и «Трансформеров». Занятые на съемках специалисты по спецэффектам тоже успели неоднократно прославиться. Джон Нолл получил «Оскара» за работу над картиной «**Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца**», Джон Розенгрант уже имел дело с роботами в «**Живой стали**», а Шейн Махан придумал не один костюм для «**Железного человека**».

С Гильермо дель Торо в режиссерском кресле за содержательность фильма тоже переживать не приходится. Работой над «**Лабиринтом фавна**» и «**Хеллбоем**», а также многочисленными номинациями на кинопремии от «Оскара» до «Сатурна» он доказал, что может снять не только зрелищный, но и содержательный фильм. Актерский состав у картины также многообещающий. Бравый капитана «**Прометея**» Идрис Эльба и бессменный Хеллбой Рон Перлман порадуют своим появлением фанатов комиксов и фантастики. Любителей же серьезного кино, переживающих за эмоциональность фильма, успокоит участие звезды «**Норвежского леса**» Ринко Кикути и Чарли Дэя, снявшегося в романтической комедии «**На расстоянии любви**» и сериале «**В Филадельфии всегда солнечно**».

Родившийся из сочетания классики японской фантастики и передовых американских технологий, «Тихоокеанский рубеж» — шикарное зрелище, ради которого не грех разориться на поход в IMAX. Дель Торо настолько уверен в успехе своего фильма, что уже подумывает о съемках продолжения. Профессионалу такого масштаба сложно не верить, но лучше, конечно, оценить его новейшую работу лично.

КИНО

РОСОМАХА: БЕССМЕРТНЫЙ
THE WOLVERINE

Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Джеймс Мэнголд
Сценаристы: Марк Бомбэк, Кристофер Маккуорри, Скотт Фрэнк, Джеймс Мэнголд (по мотивам комиксов Криса Клэрмонта и Фрэнка Миллера Wolverine)
В главных ролях: Хью Джекман, Светлана Ходченкова, Фамке Янссен, , Уилл Юн Ли, Брайан Ти, Хироюки Санада, Рила Фукусима, Тао Окамото, Харукико Яманоути
Премьера: 25 июля

Этот год выдался на редкость богатым на экранизации комиксов. Не успели мы вволю насмотреться на героические похождения «Железного человека» и «Человека из стали», как на носу оказалась премьера фильма еще об одном невероятно крутом герое — когтистом Росомахе.

У этого парня нет собственного небоскреба и модного костюма с развевающимся плащом, нет любимой семьи, которую нужно было бы защитить, или идей, за которые стоило бы бороться. За свою очень долгую и неспокойную жизнь Росомаха потерял стольких дорогих ему людей, что уже начал сомневаться в том, считать ли свои феноменальные способности к регенерации даром или проклятием.

С такими мыслями впору к психологу записываться или уйти в затяжной отпуск, но супергерои такой роскоши себе позволить не могут. Погрузившегося в мрачные раздумья Росомаху находит наемная убийца Юкио, работающая на клан якудза. Некогда Росомаха спас жизнь ее работодателю Сингэну Ясиде, и теперь тот хочет отблагодарить героя, подарив ему возможность стать простым человеком.

Комикс о токийских похождениях Росомахи оказался неожиданно популярным. Исполнитель роли Росомахи Хью Джекман не раз признавался, что история с якудза и самураями кажется ему самой интересной и оригинальной. И хотя этот отрывок комикса уже был экранизирован в конце 2010 года в виде посредственного анимесериала, в Marvel решили снова к нему вернуться, несмотря на обилие в биографии персонажа иных сюжетов. Упрекать сценаристов в лени и повторении в данном случае не стоит. Сериал был настолько плох, что заслужил вечное забвение, а японские красоты, сочетающие фантастические технологии с тысячелетними традициями, грех не показать на большом экране.

Посмотреть действительно есть на что. Чтобы показать любимого героя во всей красе, Хью Джекман посвящал физическим упражнениям по три часа в день, и результаты его тренировок видны невооруженным взглядом.

Бюджет позволил не экономить на компьютерной графике и спецэффектах, удачно дополняющих живые съемки в Австралии и Японии. Боевые сцены в фильме смотрятся очень эффектно. Росомаха нашел себе достойных противников в лице ниндзя и самураев, с которыми ему приходится скрестить клинки. В руках опытного воина катана становится опаснейшим оружием. А уж с управляющим электричеством мутантом, по совместительству являющимся мастером меча, справиться будет совсем непросто даже столетнему ветерану с адамантиновым скелетом.

Участие в съемках Джеймса Мэнголда, отметившегося работой над такими неординарными мелодрамами, как «Прерванная жизнь» и «Переступить черту», позволило создать картину не только зрелищную, но и интересную. Чтобы снять одновременно содержательный и понятный широкой аудитории фильм по мотивам отрывка комикса с тридцатилетней историей, нужен недюжинный талант, и у Мэнголда он определенно есть. Послужной список сценаристов фильма Кристофера Маккуорри и Марка Бомбэка тоже неплох, но состоит в основном из приключенческих фильмов, что удачно уравновешивает любовь режиссера к драматичности и глубокомысленности.

Актерский состав у нового «Росомахи» поистине интернациональный. Кроме бессменного Хью Джекмана, в фильме можно увидеть ветерана мирового кинематографа Харукико Яманоути, знакомого по эпизодическим ролям в сериале «Остаться в живых» и фильме «Последний самурай», Хироюки Санаду и даже импозантного корейца американского происхождения Уилла Юн Ли, помимо съемок в кино озвучивающего героев видеоигр. Роль же коварной наемницы-мутанта Гадюки досталась нашей соотечественнице Светлане Ходченковой, не так давно сыгравшей роль главной героини в фильме-катастрофе «Метро». Опыта и фактурности им не занимать.

«Росомаха: Бессмертный» не просто хроника похождений супергероя в экзотическом антураже. Это история чужака в чужой стране, вынужденного сражаться за право жить и любить как с реальными врагами, так и с внутренними демонами. В фильме «Люди Икс: Начало. Росомаха» нам уже показали, как герой обрел свои способности. В «Бессмертном» ему придется с ними примириться, и этот сюжет обещает быть гораздо интересней.

Артур Гилязов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

MSI GT70 Dragon Edition 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4930MX (3-3,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 16 ГБ DDR3
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 780M
- **Накопитель:** 3x 128 ГБ SSD
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, USB 3.0
- **Привод:** Blu-ray
- **Аккумулятор:** 9-ячеечный
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, кардридер, веб-камера
- **Операционная система:** Windows 8
- **Цена:** от 85 000 рублей

В коллекции **MSI** появился еще один игровой ноутбук — **GT70 Dragon Edition 2**. Внешне это довольно увесистый кирпич, украшенный граффити с драконом на красном фоне. Внутри — одна из самых мощных мобильных систем.

Первый сюрприз — видеокарта. Установленная **GTX 780M** — флагман свежей серии GPU на базе архитектуры Kepler. Конечно, до рассматриваемого на соседних страницах одноименного топа он не дотягивает, но по спецификациям — один в один GTX 680! То же количество вычислительных блоков, до 4 ГБ GDDR5, и все это на внушительной для лэптопа частоте в 823 МГц на кристалле и 5000 МГц на памяти.

Нового поколения и процессор. **Intel Core i7-4930MX** принадлежит семейству Haswell и может похвастаться четырьмя ядрами со скоростью от 3 до 3,7 ГГц. Поддерживают их 16 ГБ оперативной памяти DDR3 и сразу три (!) SSD по 128 ГБ, объединенных в RAID 0.

Что касается остальных параметров, GT70 Dragon Edition 2 мало чем отличается от сонма себе подобных. Дисплей — TN-матрица разрешением 1920x1080, динамики — две штуки перед экраном и один низкочастотник на днище, клавиатура — островная SteelSeries с жесткой подложкой и настраиваемой подсветкой.

Сколько будет стоить это чудо инженерной мысли, на момент сдачи номера объявить не успели, но, зная MSI, лэптоп должен уложиться в 85-95 тысяч рублей.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ УЛЕЙ

Jetbalance Bee-BOX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 6 Вт
- **Диапазон частот:** 90 — 20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** >45 дБ
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 2.1 с ERD и A2DP
- **Интерфейсы:** micro-USB для зарядки, 3,5-мм джек
- **Время автономной работы:** 8 ч
- **Размеры:** 16,5x6x4,9 см
- **Вес:** 0,6 кг
- **Цена:** 1700 рублей

Портативной акустики сегодня пруд пруди. **Jetbalance Bee-BOX** выделяет симпатичный дизайн и по-настоящему неплохое звучание (попадал к нам в редакцию один экземплярчик). Классический параллелепипед дизайнеры обтянули приятным софттачем и украсили прочной сеткой в виде пчелиных сот.

За звук отвечают два небольших динамика на лицевой панели и один вытянутый низкочастотник на днище, обеспечивающий внушительный для таких размеров бас.

К плееру Bee-BOX подключается двумя способами: либо по Bluetooth, на включение которого выделена отдельная кнопка, либо кабелем с 3,5-мм джеком на конце. Работать колонка может как от сети (подключение через micro-USB), так и от встроенного аккумулятора. Последний на 1500 мАч и функционирует в режиме «3,5 часа заряжаемся — 8 часов играем».

Органов управления у Bee-BOX минимум: есть рычажок запуска на правом торце да две клавиши громкости сверху. О том, что мини-акустика готова к работе и уже начала пожирать батарею, сигнализирует красный светодиод на фронтальной панели. Отдать за всю эту красоту предлагают 1700 рублей.

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Razer Sabertooth

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** D-pad, 4 игровых, 5 системных
- **Курки:** 4 шт.
- **Стики:** 2 шт., аналоговые
- **Шифты:** 4 шт.
- **Соединение:** проводное (отсоединяемый USB-кабель длиной 3 м)
- **Разъемы:** 2,5-мм джек
- **Дополнительно:** OLED-дисплей
- **Совместимые платформы:** Xbox 360, ПК
- **Размеры:** 11x15,4x5,7 мм
- **Вес:** 288 г
- **Цена:** 3280 рублей

Если джойстик Xbox 360 в который раз пал в неравной борьбе с полом или стеной, не спешите покупать такой же, есть варианты получше. **Razer**, к примеру, выпустила наследника Onza — **Sabertooth**.

Смотрится новинка гораздо лучше оригинала от Microsoft. Основной материал — черный софттач, приятный на ощупь и не такой скользкий, как голый пластик. Есть и дополнительные клавиши. Сверху разместилась пара «лишних» шифтов, а на оборотной стороне — два курка. Зачем? Чтобы назначать на них макросы и задавать последовательности действий. Не возбраняется и менять чувствительность прорезиненных стиков, а также создавать профили для различных ситуаций. Для облегчения процесса настройки у основания конструкции расположился небольшой OLED-экран и пара бонусных клавиш.

В недостатках контроллера числятся всего два пункта. Первый — цена, примерно в полтора раза выше классической управлялки. Второй — с приставкой Sabertooth общается только по проводу, которого отмотали ровно три метра.

НЫРЯЕМ

Polaroid XS80

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** CMOS, 1/2,5", 16 Мп
- **Объектив:** F2.8, угол обзора 120 градусов
- **Формат видео:** H.264 MPEG4
- **Формат снимков:** JPEG
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Глубина погружения:** до 10 метров
- **Карты памяти:** micro-SD, до 128 ГБ
- **Разъемы:** mini-USB, HDMI
- **Аккумулятор:** 1050 мАч
- **Ресурс аккумулятора:** до 2,5 ч видео
- **Дополнительно:** комплект креплений для шлема
- **Размеры:** 9,6x4x4,6 см
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 6990 рублей

Пару номеров назад, в этом же разделе, у нас засветилась экшен-камера компании Fantec. Модель была интересная и вроде как подходила абсолютно всем любителям экстрима. Однако нашлись у нас читатели, которым не понравилось, что под водой-то новинка работать и не умеет. Ну что же, мы отыскали замену, позволяющую без проблем обследовать морское дно. Правда, не у Fantec, а у **Polaroid**.

XS80 — цилиндр из белого пластика с яркой красной вставкой. Сверху расположилась одна кнопка и слайдер, отвечающие за основные функции устройства, которых не так уж и много. Камера умеет записывать видео, делать фотографии, а при желании может совмещать оба процесса. Ролики пишутся в Full HD или 720p со скоростью до 30 кадров в секунду и кодируются в H.264. Снимки захватываются в разрешении до 16 Мп и сохраняются как JPEG-файлы. Хранить все это богатство предлагается на карте micro-SD объемом до 128 ГБ. Если места не хватит, то можно запустить циклическую запись. Впрочем, эта возможность вряд ли понадобится: встроенного аккумулятора хватает всего на 2,5 часа съемки.

Из особенностей отметим, что для переключения между режимами съемки выделен специальный рычажок под колпачком на заднем торце корпуса, а значит, не надо копаться в меню или изучать хитрые комбинации клавиш. Выделяет XS80 и встроенный вибромоторчик, сигнализирующий о включении аппарата.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Roccat Kone Pure Color

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 7 программируемых + колесико
- **Вес:** 90 г
- **Цена:** 2800 рублей

Серия мышек **Kone Pure** оказалась настолько удачной, что **Roccat** решила расширить линейку и выпустила версию **Pure Color**. Производиться она будет ограниченным тиражом, а ее главным отличием станет броская внешность. Если раньше грызуны были доступны в единственно-черном варианте, то теперь они получат софттач ярко-белого, красного, оранжевого и голубого цветов.

Начинку трогать не стали, и это не удивительно — Kone Pure соответствует всем современным стандартам. Разрешение лазерного сенсора **Pro Aim R3** настраивается в диапазоне от 200 до 8200 dpi, а его перемещения рассчитываются мощным ARM-процессором частотой 72 МГц. Он же отвечает и за правильную работу макросов, заданной последовательности действий и таких технологий, как Easy-Shift[+], Talk и Easy-Aim. Последние позволяют одной кнопкой менять назначение всех клавиш, объединять усилия с фирменными клавиатурами Roccat, а также мгновенно переключаться на заранее выбранное значение dpi. Забавно, но все эти «бонусы» смогли распределить между семью кнопками и одним колесиком прокрутки.

Кстати, с компьютером Kone Pure Color, как и прежде, общается исключительно по проводу, а корпуса выпускают только в версии для правшей.

САМЫЙ ЦВЕТ

PocketBook Color Lux

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов, сенсорный, мультитач, E Ink Triton, 800x600
- **Материал:** пластик, стекло
- **Количество цветов:** 4096 (16 градаций серого)
- **Процессор:** Freescale, 800 МГц
- **Оперативная память:** 256 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ и слот для карт micro-SD (до 32 ГБ)
- **Беспроводные интерфейсы:** Wi-Fi 802.11n
- **Аудиовыход:** 3,5-мм джек
- **Форматы книг:** PDF, PDF (DRM), EPUB, EPUB(DRM), DJVU, FB2, FB2.ZIP, DOC, DOCX, RTF, PRC, TCR, TXT, CHM, HTM, HTML
- **Форматы изображения:** JPEG, BMP, PNG, TIFF
- **Форматы аудио:** MP3
- **Аккумулятор:** 3000 мАч, литий полимерный, 7000 перелистываний
- **Размеры:** 20,2x17x0,9 см
- **Вес:** 300 г
- **Цена:** 9900 рублей

Электронные книги с цветными дисплеями существуют уже не один год, но из-за высокой цены особой популярности до сих пор не добились. Исправить ситуацию взялась **PocketBook**, и, судя по всему, ей это удалось: читалка **Color Lux** оснащена сенсорным экраном на «электронных чернилах» с поддержкой 4096 цветов. При этом цена получилась не заоблачная: за возможность, в буквальном смысле, прикоснуться к прекрасному придется выложить 9900 рублей.

Основа новинки — восьмидюймовая матрица E Ink Triton с разрешением 800x600. Суть ее в том, что поверх обычного черно-белого экрана стоит специальный RGB-фильтр, раскрашивающий картинку. В остальном же ничего необычного. Тот же равнодушный к энергии дисплей, отсутствие мерцания, а значит, и нагрузки на глаза. Единственное, для любителей ночных чтений добавили подсветку, а тем, кто хочет рискнуть и посерфить в интернете, предложили Wi-Fi.

По технической начинке отметим, что книги (а теперь и журналы) разрешается хранить как во встроенной памяти на 4 ГБ, так и на внешней флэшке типа micro-SD. Насколько хватит интегрированного аккумулятора, пока не понятно, но в скором времени мы это проверим — модель уже заказали на тесты. Как только она у нас появится, обязуемся написать полноценную статью.

РИСУЙ НЕ ХОЧУ

Wacom Cintiq 22HD Pen Display

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Диагональ:** 21,5 дюйма, сенсорный мультитач
- **Интерфейсы:** USB, DVI
- **Совместимость:** Windows, Mac OS
- **Дополнительно:** стилус, 16 кнопок, сенсорные панели Touch Strips
- **Размеры:** 65x40x5,5 см
- **Вес:** 15,3 кг
- **Цена:** 118 999 рублей

Wacom хорошо известна своими графическими планшетами и высоко ценится в кругу профессиональных дизайнеров. Однако с **Cintiq 22HD Pen Display** она превзошла саму себя. По сути, фирма приладила к своим таблеткам цветной дисплей диагональю 21,5 дюйма и выпустила это дело в продажу.

Матрица поддерживает разрешение 1920x1080, отображает 16,7 млн цветов и, что самое главное, работает с мультитач. То есть художники могут не только рисовать прямо на дисплее, но еще и крутить/масштабировать изображение привычными по мобильным устройствам жестами. На стол новинка опирается подставкой с регулируемым углом наклона: устройство можно как уложить плашмя, так и поставить почти перпендикулярно к поверхности.

Для пущего удобства по бокам расположены 16 кнопок, на которые можно назначить любимую кисточку, ластик и прочие радости дизайнера. С оборотной стороны расположились сенсорные полоски Touch Strips, регулирующие размер выбранных инструментов. В качестве бонуса в комплекте с Cintiq 22HD поставляется специальный стилус, имитирующий ощущения от работы кистью или маркером. От срочной покупки новинки удерживает лишь устрашающая цена — 118 999 рублей.

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 780

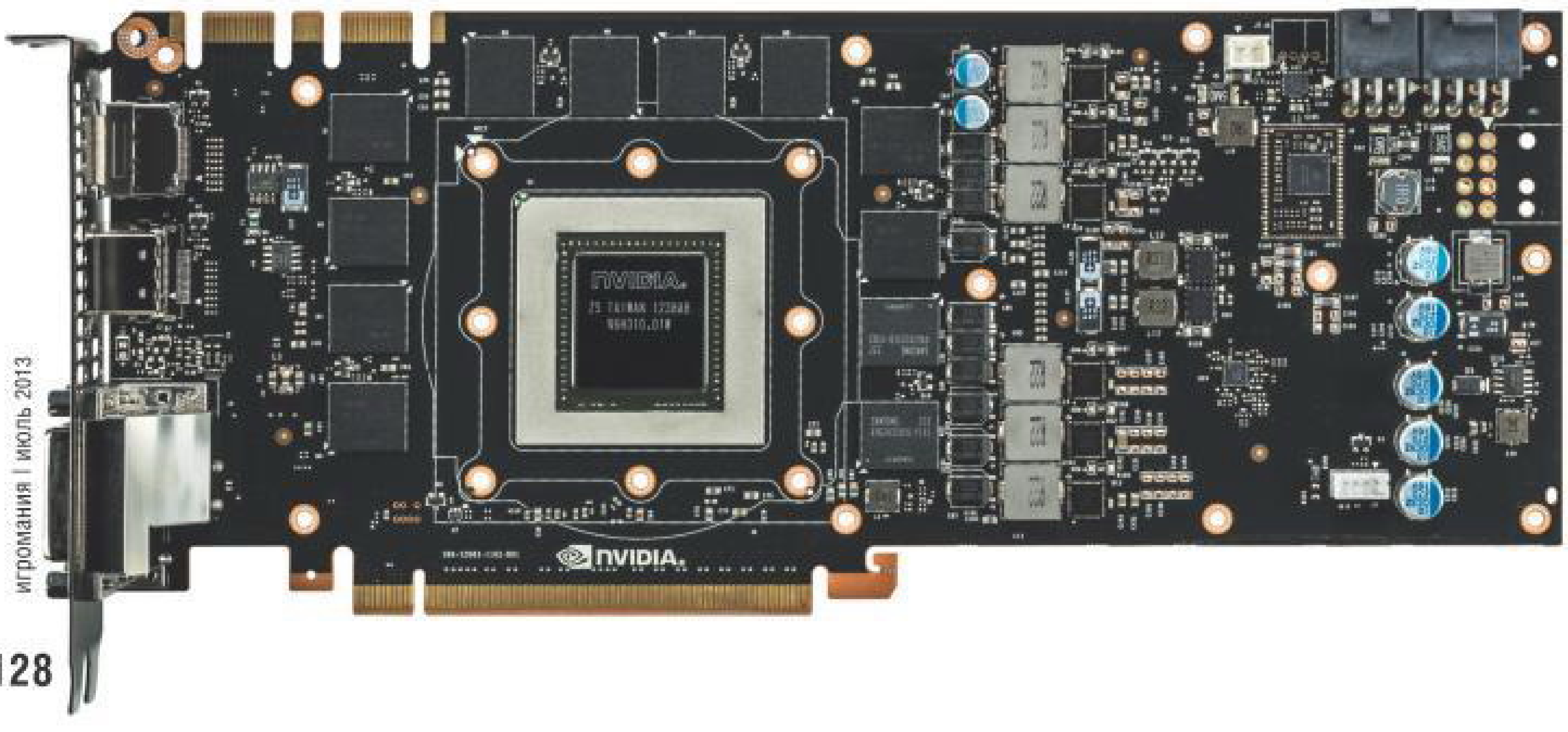
В «Железном цехе» сегодня праздник, с торжественным парадом из одиннадцати видеокарт, 458 результатов тестирований и целого клада знаний про новое поколение GPU от **NVIDIA**, битву между двойными **Radeon HD 7990** и **GTX 690**, а также выводок среднебюджетных представителей. Чтобы не пугать вас совсем уж огромными объемами текста и таблицами на несколько разворотов, все это счастье разбито на три независимые статьи, которые вы можете читать в любом порядке. С чего начать — выбирайте сами, мы же стартуем с самой горячей новости ушедшего месяца — **NVIDIA GeForce GTX 780**.

Не ждали

Обычно статьи про новое поколение принято начинать с восторженных слов о прогрессе, будущем, красивой графике и рекордах скорости… но не в этот раз. Выход «семисотых» в лице GTX 780 — это запланированный апгрейд **GTX 600**, начало которому положил **GTX TITAN**, появившийся ровно три месяца назад.

В основе карты лежит все тот же чип **Kepler GK110**, но не с 14, а с 12 SMX-блоками. То есть количество CUDA-ядер сократилось с 2688 до 2304 штук, а текстурников — с 224 до 192 единиц. В два раза меньше стало и памяти: в GTX 780 устанавливается всего 3 ГБ GDDR5, зато на той же шине в 384 бита и скорости в 6008 МГц. А вот частоты самого GPU по сравнению со старшим собратом немного подросли: базовая цифра теперь составляет 863 против 837 МГц, а разогнанная — 900 вместо 876 МГц. Для справки, GTX 680 была всего на 100 МГц быстрее, но могла похвастаться всего 8 SMX-наборами — вычислительных ядер у нее насчитывалось в полтора раза меньше.

Отметим, что GK110 для GTX 780 делают по принципу блокировки неисправных разделов. Из-за этого число GPC (большие блоки, объединяющие в себе по три SMX-набора) может варьироваться от четырех до пяти, в зависимости от того, какая часть кристалла не прошла проверку. Впрочем, нас, конечных пользователей, данный факт волновать не должен. Куда важнее следующее: вместе с GK110 в GTX 780 пришли все технологические преимущества TITAN, отсутствовавшие в предыдущей серии.



Технологии

Первая и самая главная особенность — **Turbo Boost 2.0**, алгоритм автоматического разгона. Если GTX 600 умели поднимать частоты в зависимости от текущего энергопотребления, то GTX 780 оперирует показателями температуры. Пока она

.Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
Ядро	GK110	GK110	GK104	Tahiti XT
Количество транзисторов	7,1 млрд	7,1 млрд	3,54 млрд	4,31 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2304 шт.	2688 шт.	1536 шт.	2048 шт.
Частота графического ядра	863-900 МГц	837-876 МГц	1006-1058 МГц	925 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 3 ГБ
Частота памяти	6008 МГц	6008 МГц	6008 МГц	5500 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	256 бит	384 бит
Количество текстурных блоков	192 шт.	224 шт.	128 шт.	128 шт.
Длина платы	267 мм	267 мм	254 мм	279 мм
Энергопотребление	250 Вт	250 Вт	195 Вт	250 Вт
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на май 2013 года	23 999 рублей	34 999 рублей	15 800 рублей	15 500 рублей

держится в пределах 80°С, скорость растет, как значение превышено — падает. В итоге в Boost-состоянии чип находится дольше, чем раньше, а итоговая производительность зависит не от запущенного приложения, а от того, насколько хорошо «дышится» в корпусе компьютера.

Пришел в GTX 780 и регулируемый V-Sync, позволяющий не ограничивать себя стабильными 60 fps и получать до 120 кадров в секунду. По слухам, профессиональным киберспортсменам эта функция очень даже по душе.

Новинки

К счастью, уже известными наработками GTX 780 не обошлась, появились и некоторые новшества, правда, программного типа. Первое — вместе с драйверами теперь накатывается утилита **GeForce Experience**, заменяющая традиционную **NVIDIA Update**. При запуске она сканирует систему на наличие игр и для каждого найденного проекта предлагает, и даже самостоятельно задает, оптимальные настройки графики.

Комбинации параметров набираются не с бухты-барахты, а на основе многочисленных тестов, проведенных внутри NVIDIA (один из компьютерных центров, кстати, находится в московском офисе компании). Насколько полезна подобная штуковина, тяжело сказать. Для людей, понимающих значение антиалиасинга и как сложное освещение влияет на загруженность GPU, новинка вряд ли принесет пользу. А вот тем, кто слабо себе представляет, чем MSAA отличается от TXAA, GFE придется по вкусу. Единственное — программка пока грешит странностями и слишком часто пытается пожертвовать максимальным разрешением в угоду какому-нибудь сглаживанию.

На этом фоне второе нововведение выглядит гораздо интереснее. В состав GFE входит утилита **Shadowplay** (на момент тестирования была заблокирована), умеющая захватывать игровой процесс и превращать его в видеоролик формата 1080р. К чести NVIDIA, реализована функция грамотно. Ресурсы GPU и CPU не используются: гоняется встроенный в видеокарту блок декодирования видео NVENC с поддержкой H.264. Простыми словами, падение производительности — минимально. В плюсах и то, что писать ролики длиной по несколько часов вовсе не обязательно; можно включить циклическую работу и сохранять, к примеру, только последние 20 минут геймплея, прямо как на PlayStation 4.

Внешний вид

С внешним видом GTX 780 мудрить не стали, взяли оболочку GTX TITAN и нанесли на нее другую маркировку. В итоге перед нами все та же металлическая обечайка с прозрачным окошком и светящейся надписью «GeForce» на боку.

Система охлаждения собрана на основе медной испарительной камеры и двух массивных алюминиевых радиаторов. За обдув отвечает одна цилиндрическая вертушка, забирающая воздух из корпуса и прогоняющая поток через всю плату.

Заметим, что габариты у карты средние — всего 26,6 сантиметра в длину. Для работы ей требуются две вилки питания на 6 и 8 pin, обеспечивающие 250 Вт энергии. Набор разъемов стандартный: два DVI и по полноразмерному HDMI с DisplayPort.

Тесты

Тестовый стенд под новинку собрали на базе материнской платы **MSI Eclipse SLI**, установили на нее процессор **Core i7-920** и три планки оперативки **Kingston HyperX DDR3-2000 МГц** по 2 ГБ каждая. Операционную систему, **Windows 7 Ultimate Edition 64-bit**, и все служебное ПО накатили на твердотельник **Kingston SSDNow** объемом 64 ГБ. Все тестовые программы запускали с классического жесткого диска **Seagate Barracuda 7200.10**.

В набор синтетики попали наши стандартные **3DMark 11**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0** и **Unigine Valley 1.0**. А вот игровой список мы обновили. Помимо уже хорошо знакомых **Aliens vs. Predator**, **Crysis 3** и **Batman: Arkham City**, в строй вошли **BioShock Infinite**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution** и **Metro: Last Light**. С настройками

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**108,8**	87,5	88,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**92,6**	71	77,6
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**95,9**	78,2	80,7
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**83,7**	63,8	70,1
%	100%	79%	83%

Tomb Raider

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**43,7**	35,5	31,4
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**43,8**	35,4	31,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**38,4**	30,9	27,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**38,3**	31,1	27,7
%	100%	81%	72%

Batman: Arkham City

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**101**	97	48
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**100**	85	32
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	52	**53**	27
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**99**	94	44
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**93**	81	28
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	52	**53**	27
%	100%	93%	41%

Hitman: Absolution

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**48,5**	46,2	47,6
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**45,5**	36,6	39,2
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**46,6**	43,7	44,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**42**	32,3	36
%	100%	87%	92%

BioShock Infinite

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**93,3**	81,8	47,6
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**92,9**	81,7	39,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**85,5**	73,8	44,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**84,4**	73,4	36
%	100%	87%	47%

Crysis 3

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**41,6**	40,7	34,3
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**38,4**	34,3	26,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**39,8**	37,4	31,4
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**34,1**	30,7	23,6
%	100%	93%	75%

Metro: Last Light

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780	NVDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	**43**	37	31
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, Adv. PhysX	**37**	33	19
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**39**	33	28
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	**33**	29	18
%	100%	87%	63%

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 780	**12 767**	**6 014**	**9 873**	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	9 648	5 550	8250	84%
AMD Radeon HD 7970	9 134	5 841	7941	96%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 780	**49,3**	**1241**	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	35,3	890	72%
AMD Radeon HD 7970	32,2	810	91%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 780	**54,9**	**2298**	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	44,2	1501	65%
AMD Radeon HD 7970	39,5	1652	110%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производит.	Цена
NVIDIA GeForce GTX 780	100%	100%
NVDIA GeForce GTX 680	83%	65%
AMD Radeon HD 7970	77%	64%

для них особо не мучились: карта топовая, а значит, все ползунки на максимум, и в путь.

Конкуренты

Сложнее было с подбором конкурентов. По сути, у GTX 780 их просто нет. Карту оценили в 23 999 рублей и поставили между GTX 680/**Radeon HD 7970** и GTX TITAN. Так что никакого прямого сравнения, только соотношения цена/производительность, которые оказались не в пользу свежего флагмана.

Относительно GTX 680 новинка подорожала больше чем на треть, а по тестам прибавила лишь 17%. Правда, зачастую даже эти проценты здорово помогают, позволяя подтянуть количество fps до действительно играбельного уровня, без всяких «да мне и с 25 кадрами комфортно». А вот в паре с обычной HD 7970 лидер «зеленых» выглядит гораздо убедительнее: прибавки в стоимости и скорости примерно равны.

Однако лучше всего GTX 780 смотрится на фоне GTX TITAN. И хотя результатов последнего у нас сейчас в табличках нет (нам попался бракованный экземпляр, и его пришлось снять), судя по нашим предыдущим исследованиям, урезанный GK110 потерял какие-то 7-8% реальной мощности, но при этом упал в цене на 32%.

• • •

В итоге относиться к GTX 780 можно по-разному. С одной стороны, странно, когда лидер только что созданной линейки не является безоговорочным флагманом. С другой, подешевевший больше чем на треть TITAN — это здорово. Особенно учитывая падение производительности всего на 7-8%.

По поводу, стоит или нет покупать новинку, скажем так. Конкурентов у нее нет, и если есть деньги — берите. Нет — присмотритесь к моделям попроще. Та же GTX 680 смотрится весьма бодро и, если не замахиваться на MSAA 8x, влегкую тянет все новые игры. Куда интереснее тут вопрос «а что дальше?». На данный момент мы знаем, что дыру между GTX 680 и GTX 780 закроют при помощи GTX 770. А вот чего ждать потом — не известно. В последнее время NVIDIA стала уж слишком непредсказуемой. ● ***Дмитрий Колганов***

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ЖМИ!

ИГРОМАНИЯ

200* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

190* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,39 руб., «Игромания» – 66,39 руб.

БИТВА ГОДА

Тестирование видеокарты AMD Radeon HD 7990

Когда на ринг выходит только один боксер, бой, как правило, либо отменяется, либо, при условии, что у спортсмена не все в порядке с головой, получается мегазабавным. К сожалению, с **GTX 780** случился первый вариант: боец поиграл мускулами, потряс чемпионским поясом и отправился восвояси. Сейчас будет совсем другая история. Спустя год на битву с **GTX 690** вышла двойная **Radeon HD 7990**, готовая оспорить титул самой быстрой видеокарты на планете.

Поздно?

Если у вас сейчас промелькнула мысль в духе «опоздали» или «целый год не могли сделать двуглавую», забудьте и не поддавайтесь соблазну позлорадствовать. **AMD** выступила четко по графику: двухчиповые монстры всегда служили для поддержания продаж *уходящего* поколения, и скоропалительное появление GTX 690 (всего через месяц после запуска **GTX 680**) скорее исключение, чем правило.

Однако это не значит, что создание двойного представителя HD 7000 далось легко. Достаточно хоть раз взглянуть на карту — и сразу станет понятно, что уместить два топовых чипа **Tahiti** в одной упаковке гораздо сложнее, чем пару среднесегментных **GK104** от GTX 680.

«Красные» парни — ребята горячие и на HD 7970 без стеснения отжимали у БП по 250 Вт (против 195 Вт у GTX 680). Дабы уложить тандем в 375 Вт, AMD пришлось взять 30,5-см кусок текстолита, развести на нем всю проводку и установить над каждым GPU по набору из испарительной камеры и массивного алюминиевого радиатора с четырьмя медными трубками. Плюс к этому понадобилось добавить три вертушки по 90 мм и припаять две 8-pin розетки.

Усилия приложили не зря. HD 7990 — две полноценных **HD 7970 GHz Edition** без всяких скидок на совместное проживание. Суммарно карта насчитывает 8,3 млрд транзисторов, 4096 потоковых процессоров, 256 текстурных блоков, 64 движка растеризации и 6 ГБ видеопамяти, подключенной к двум шинам по 384 бита. И, самое главное, работает все на прежней скорости в 1 ГГц на кристаллах и 6 ГГц на памяти. Для сравнения, у GTX 690 частоту в свое время подрезали — с 1006 до 915 МГц. У «зеленых» заявленные цифры, правда, минимальный порог, без автоматического разгона, а у конкурента — максимально достижимое значение.

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVIDIA GeForce GTX 680	NVIDIA GeForce GTX 690
Ядро	Malta (2x Tahiti XT)	Tahiti XT	GK104	2x GK104
Количество транзисторов	2x 4,31 млрд	4,31 млрд	3,54 млрд	2x 3,54 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2x 2048 шт.	2048 шт.	1536 шт.	2x 1536 шт.
Частота графического ядра	1000 МГц	925 МГц	1006-1058 МГц	915-1019 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 3 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDRR5, 4 Гб
Частота памяти	6008 МГц	5500 МГц	6008 МГц	6008 МГц
Шина данных	2x 384 бит	384 бит	256 бит	2x 256 бит
Количество текстурных блоков	2x 128 шт.	128 шт.	128 шт.	2x 128 шт.
Длина платы	305 мм	279 мм	254 мм	280 мм
Энергопотребление	375 Вт	250 Вт	195 Вт	300 Вт
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на май 2013 года	32 999 рублей	15 500 рублей	31 000 рублей	15 800 рублей

Реализация

Отметим, что с технической точки зрения «красный» флагман не отличается от аналогичных карт прошлых поколений. Для работы ему нужен всего один разъем PCIe 3.0, дальше включается режим CrossFireX, организованный при помощи специального чипа-моста **PLX**. В связи с этим к HD 7990 сумели приладить фирменную технологию **AMD ZeroCore**. В 2D-режиме она отключает второе ядро и заметно снижает энергопотребление.

Сделали в новинке упор и на **Eyefinity 2.0**. К топовой карте реально подсоединить до шести мониторов. Для этого на панели ввода/вывода поставили только один DVI и сразу четыре Mini DisplayPort. Оборотная сторона такого решения: даже для двухэкранной конфигурации придется побегать в поисках переходников.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**167,9**	88,7	146,1	87,5
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**149,7**	77,6	119,5	71
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**150**	80,7	131,3	78,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**133,4**	70,1	108	63,8
%	100%	53%	84%	50%

Tomb Raider

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	58,6	31,4	**58,9**	35,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	59,4	31,3	**59,5**	35,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**52,1**	27,8	52	30,9
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	52,2	27,7	**52,3**	31,1
%	100%	53%	100%	60%

Batman: Arkham City

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	87	48	86	**97**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	65	32	74	**85**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	28	27	50	**53**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	77	44	77	**94**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	58	28	64	**81**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	28	27	50	**53**
%	100%	60%	117%	135%

Hitman: Absolution

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	46,9	47,6	**48,8**	46,2
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	45,9	39,2	**47,5**	36,6
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	44,9	44,5	**47,4**	43,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	44,4	36	**45,7**	32,3
%	100%	92%	104%	87%

BioShock Infinite

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	102,4	47,6	**112,4**	81,8
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	103,8	39,2	**111,8**	81,7
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	95,7	44,5	**104,5**	73,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	95,6	36	**103,6**	73,4
%	100%	42%	**109%**	78%

Crysis 3

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**48,9**	34,3	48,2	40,7
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**43,5**	26,3	40,9	34,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	45,9	31,4	**49,9**	37,4
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**41,3**	23,6	40,6	30,7
%	100%	64%	100%	80%

Metro: Last Light

Настройки	AMD Radeon HD 7990	AMD Radeon HD 7970	NVDIA GeForce GTX 690	NVDIA GeForce GTX 680
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	45	31	**47,3**	37
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, Adv. PhysX	26	19	**42,3**	33
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	42	28	**42,7**	33
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	23	18	**38**	29
%	100%	71%	125%	97%

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD Radeon HD 7990	**16 817**	5 839	11 096	100%
AMD Radeon HD 7970	9 134	5 841	7941	72%
NVIDIA GeForce GTX 690	16 402	**6 405**	**11 294**	102%
NVIDIA GeForce GTX 680	9 648	5 550	8250	74%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon HD 7990	**65,5**	**1642**	100%
AMD Radeon HD 7970	32,2	810	49%
NVIDIA GeForce GTX 690	59,6	1501	91%
NVIDIA GeForce GTX 680	35,3	890	54%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon HD 7990	**67,5**	**2823**	100%
AMD Radeon HD 7970	39,5	1652	59%
NVIDIA GeForce GTX 690	66	2761	98%
NVIDIA GeForce GTX 680	44,2	1501	53%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производит.	Цена
AMD Radeon HD 7990	100%	100%
AMD Radeon HD 7970	61%	47%
NVDIA GeForce GTX 690	103%	94%
NVDIA GeForce GTX 680	77%	48%

Сравнение

Тестировали мы карточки на том же стенде и наборе бенчмарков, что и GTX 780. А чтобы посмотреть, у кого реализация CrossFireX/SLI получилась лучше, там же позаимствовали и результаты HD 7970 с GTX 680.

Задачу масштабируемости AMD решила чуть успешнее своего противника. Если напрямую сравнить двойную и одиночную версии (без разгона, с 925 МГц на кристалле), последняя окажется на 39% слабее. У NVIDIA прирост куда скромнее, 27%, но в битве ей это не помешало.

По-хорошему, HD 7990 уверенно лидировала лишь в двух тестах — стар采еньком **Aliens vs. Predator** и **Unigine Heaven Benchmark 4.0**. Во всех остальных она либо шла в ногу с конкурентом, либо вовсе отставала. Причем больше всего было потеряно в проектах с поддержкой **PhysX**, фирменного физического движка NVIDIA (**Batman: Arkham City** и **Metro: Last Light**). И хотя обычно мы убираем такие игры из финальных подсчетов, в этот раз их оставили на месте — топовая карта должна тянуть все подряд. Конечно, HD 7990 и так это делает, показывая запредельные для одиночных плат fps, но исключения все же бывают. И особенно это неприятно на фоне внушительного ценника.

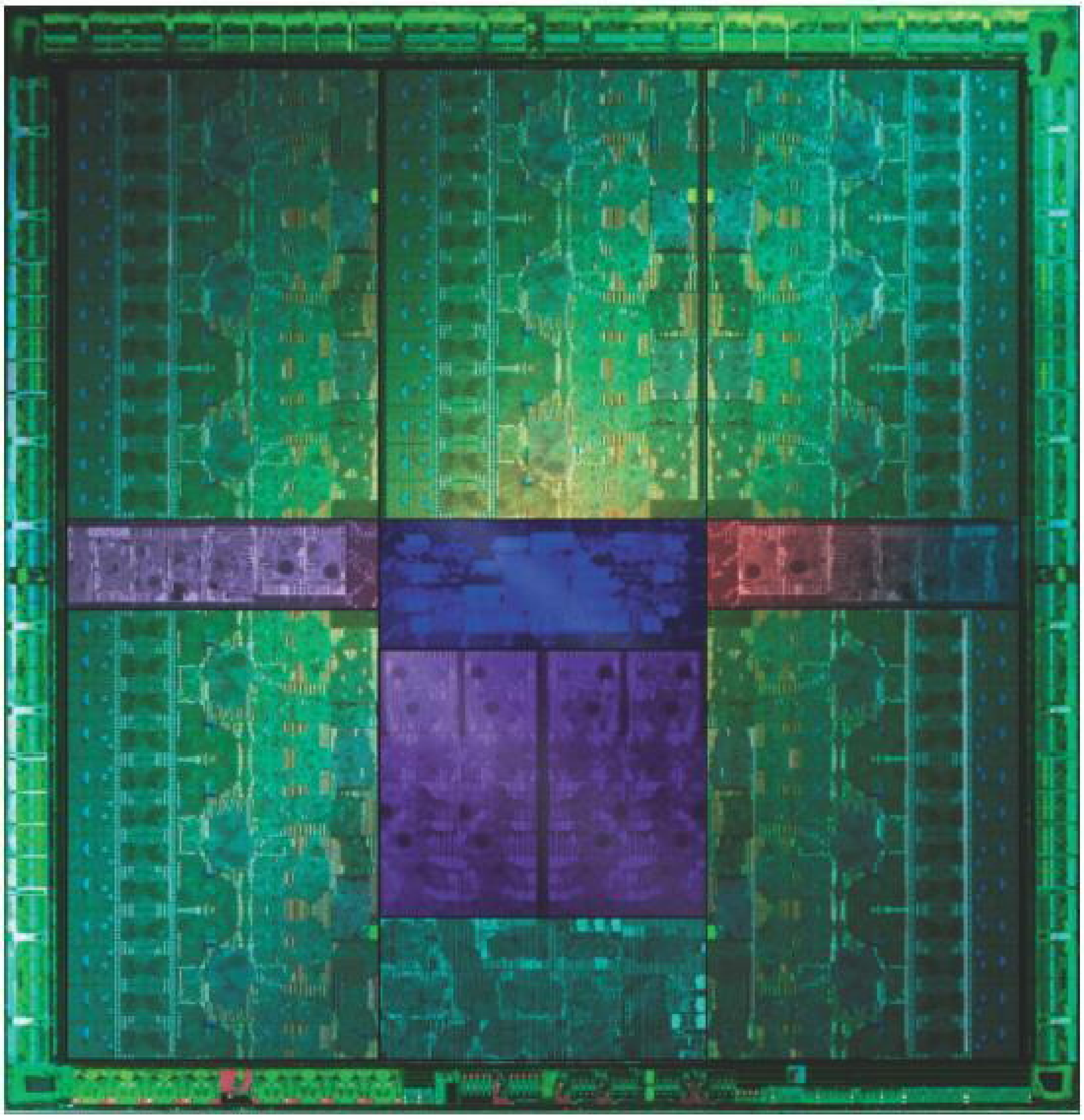
• • •

Если два года назад, тестируя HD 6990 и GTX 590, мы жаловались на космические 19 800 рублей, то сегодня это число увеличилось до официальных 32 999 рублей для HD 7990 и 31 000 рублей для GTX 690. Тем, кто готов выложить такие деньги, скажем, что лучше их все-таки отдать NVIDIA. В отличие от излишне шумной HD 7990, флагман практически не слышен в работе и потребляет заметно меньше энергии. Ну а всем остальным мы предлагаем перевернуть страницу и внимательно изучить ассортимент видеокарт с куда более гуманной ценой.

● *Дмитрий Колганов*

СРЕДНИЙ ДИАПАЗОН

Тестирование видеокарт AMD Radeon HD 7790 и NVIDIA GTX 650 Ti Boost



Неожиданное появление GeForce GTX TITAN наделало немало шума. А вышедший как бы случайно **Crysis 3** уверил некоторых в том, что пришло время копить на новую видеокарту.

Но так ли страшно произведение **Crytek** и стоит ли переплачивать за топовый чип, чтобы шесть часов побегать в очередной версии суперкостюма? Сейчас и узнаем, ведь **NVIDIA** и **AMD** как раз выпустили две карты ценой до 5800 рублей — **GeForce GTX 650 Ti Boost** и **Radeon HD 7790**. Последняя интересна еще и тем, что ее производительность составляет 1,8 Тфлопс, а именно столько заявлено для GPU в грядущей PlayStation 4.

Представляем

Начнем мы с AMD, она и по алфавиту первая, и с анонсом карты успела раньше конкурента. Так как компания с наших радаров исчезла чуть ли не год назад, давайте вспомним, что же у нее там сейчас продается и как позиционируется.

Собственно, текущая серия **Radeon HD 7000** появилась в начале 2012 года (для журналистов — в конце 2011-го, но не суть важно), ознаменовав собой переход как на 28-нм техпроцесс, так и на абсолютно новую архитектуру **Graphics Core Next** (**Southern Islands**, подробнее см. врезку «Новое поколение»).

Примерно за три месяца на ее основе было выпущено шесть видеокарт — старшие **Radeon HD 7970/7950** (чип **Tahiti**), средние **HD 7870/7850** (**Pitcairn**) и младшенькие **HD 7770/7750** (**Cape Verde**). Откуда и зачем спустя год взялась HD 7790? А это AMD наконец-то отважилась заткнуть ценовую дыру между HD 7770 (3500 рублей) и HD

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon HD 7770	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti	AMD Radeon HD 7790	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon HD 7850	NVIDIA GeForce GTX 660
Ядро	Cape Verde	GK106	Bonaire	GK106	Pitcairn	GK 106
Количество транзисторов	1,5 млрд	2,5 млрд	2,08 млрд	2,5 млрд	2,8 млрд	2,5 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	640 шт.	768 шт.	896 шт.	768 шт.	1024 шт.	960 шт.
Частота графического ядра	1000 МГц	925 МГц	1000 МГц	980-1033 МГц	860 МГц	980-1033 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 ГБ	GDDR5, 1 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	4500 МГц	5400 МГц	6000 МГц	6000 МГц	4800 МГц	6000 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	128 бит	192 бит	256 бит	192 бит
Количество текстурных блоков	40 шт.	64 шт.	56 шт.	64 шт.	64 шт.	80 шт.
Количество блоков растеризации	16 шт.	16 шт.	16 шт.	24 шт.	32 шт.	24 шт.
Энергопотребление	80 Вт	110 Вт	85 Вт	134 Вт	130 Вт	140 Вт
Длина платы	240 мм	145 мм	240 мм	240 мм	240 мм	240 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Средняя цена за чип на май 2013 года	3500 рублей	4300 рублей	5200 рублей	5800 рублей	6000 рублей	6500 рублей
Цена протестированной версии	4300 рублей (Sapphire Radeon HD 7770 GHz Edition Vapor-X)	5500 рублей (Palit NE5X65TS1301F)	5200 рублей (Gigabyte GV-R7790C-1GD)	6000 рублей (Palit NE5X65BS1049-1060F)	6800 рублей (MSI R7850 Twin Frozr 2GD5/OC)	6800 рублей (Palit NE5X660S1049-1060F)

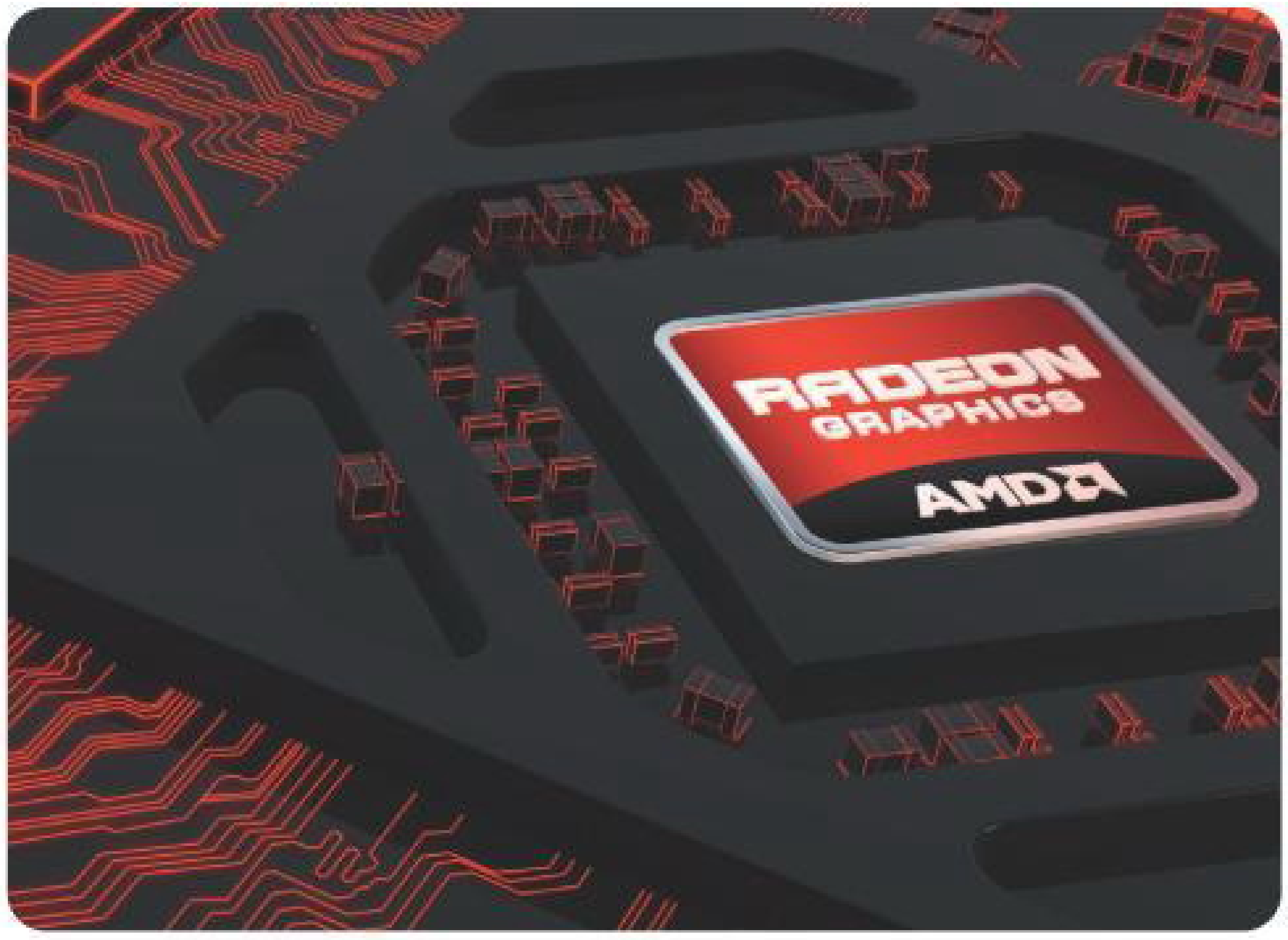
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

С новым поколением видеокарт в AMD нас жестоко обманули. Пока вся общественность, да и мы тоже, ожидали в начале года хотя бы анонса HD 8000, производитель и в ус не дул. Переход на новые чипы состоится лишь к концу 2013-го. Впрочем, отчаиваться и хвататься за голову, сердце и пятки все же не стоит. У нас есть чем подсластить пилюлю.

Рассмотренная сегодня HD 7790 — фактически первый представитель HD 8000. Чип Bonaire никак не связан с уже представленными платами семитысячного поколения и практически в открытую причисляется к семейству Sea Islands. Раздувать эту историю не стали только по той причине, что структурно новичок основан на все той же архитектуре Graphics Core Next, которая в общем-то за полтора года не претерпела никаких изменений. Как же в таком случае AMD будет конкурировать с GTX 700? Да все просто — наращивать частоты и количество вычислительных блоков. С Bonaire компания продемонстрировала, что знает, как бороться с энергопотреблением, а значит, создать более мощный чип для нее теперь не проблема.

Те, кому такая тихая эволюция не по нраву, знайте — в душе мы с вами. Про новые видеокарты и писать-то нечего. Хотя, если серьезно, ничего страшного в происходящем нет. Надо четко понимать, что времена, когда строение кристалла прикидывали в курилке, давно ушли, а современный процессор превратился в сложнейшую схему, разрабатываемую годами.

И именно поэтому и **Intel**, и AMD, и NVIDIA выжимают из готовых архитектур все соки до последней капли. **Intel Haswell** будет основываться на **Core**, выпущенной аж в 2006 году, текущая NVIDIA Kepler использует в качестве базы наработки **G80**, запущенной в том же 2006-м на картах **GeForce 8800**. А вот Graphics Core Next — это абсолютно новая (всего-то полтора года) архитектура, отвергнувшая все наработки предыдущей **VLIW**, использовавшейся с 2007-го в **Radeon HD 2000**.



7850 (6000 рублей), в которую в октябре прошлого года очень удачно влезла NVIDIA со своей **GTX 650 Ti**. Если в именах запутались, не стесняйтесь, сверяйтесь с табличкой на соседней странице, там все платы расставлены по возрастанию ценников.

Radeon HD 7790

Для эффективной борьбы новичку выдали свежий чип **Bonaire** с 14 блоками GCN, на каждый из которых приходится по 64 вычислительных блока и четыре текстурника. Если сложить на калькуляторе, то получится 896 потоковых процессоров и 56 TMU, а это примерно на 40% больше, чем у HD 7770, и на 14% меньше, чем у HD 7850.

Что касается остальных деталей карты, то геометрические блоки, отвечающие за тесселяцию, достались от старшего брата в количестве двух штук, то есть DirectX 11 плата (в теории) не боится. А вот высокие разрешения и антиалиасинг ей, скорее всего, будут не по нраву: память, шина и движки растеризации пришли с младшего представителя серии, а это значит, что чип поддерживается всего 1 ГБ GDDR5.

Впрочем, будь у платы 2 ГБ, вряд ли бы ценник уложился в 5200 рублей, так что не будем жаловаться и лучше отметим, что работает вся эта умная электроника на приличной частоте в 1 ГГц для процессора и 6 ГГц для памяти.

Отличия

Помимо количественных характеристик, Bonaire выделяется перелопаченной технологией **PowerTune**, оберегающей плату от перегрева. Чтобы объяснить, чем она так хороша, мы с вами перенесемся на три года назад и вспомним, как NVIDIA и AMD обвинили нас, журналистов, в том, что мы не позволяем им выставлять максимальные частоты для GPU.

Как оказалось, бедным инженерам приходилось занижать характеристики только для того, чтобы карта могла пройти тест FurMark, искусственно нагружающий все элементы чипа (это мы так максимальное энергопотребление мерили), хотя игры на такое были не способны и для них можно было бы ставить скорость повыше.

Правда все это или нет — не знаем, но первой в бой с нерадивыми журналистами вступила NVIDIA. В драйверах для **GTX 580** была введена установка «сбрасывать настройки при запуске неудобных приложений». А в вышедшей чуть позже **Radeon HD 6970** появился целый аппа-

Gigabyte GV-R779OC-1GD

Palit GeForce GTX 650 Ti OC Edition

ратный комплекс PowerTune, оценивающий нагрузку в любом приложении и в критической ситуации снижающий скорость видеокарты, а заодно и ее TDP.

В 2012 году технологии пошли еще дальше. NVIDIA научила свои платы разгоняться в зависимости от текущей нагрузки, а затем и температуры (**GTX TITAN**), и стала указывать как штатные, так и повышенные частоты работы. Чуть позже это дело освоила и AMD, что позволило ей выпустить **Radeon HD 7970 GHz Edition** и догнать **GeForce GTX 680**. Правда, «красные» указывать среднюю планку в характеристиках отказались и скромно записали лишь верхнюю границу.

В HD 7790 с TDP научились бороться еще одним способом. Теперь PowerTune оперирует не только частотами, но и напряжением GPU, что позволяет удерживать энергопотребление новинки в районе 85 Вт. Для сравнения, это всего на 5 Вт больше, чем у HD 7770, у которой вычислительных блоков почти в полтора раза меньше.

Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition

NVIDIA

На появление HD 7790 в NVIDIA среагировали более чем оперативно. Не прошло и недели, как в продажу вывели GeForce GTX 650 Ti Boost. Дабы вы не путались, сразу объясним, что новинка не стала напрямую конкурировать с произведением AMD, для этого хватало и обычной GTX 650 Ti, а разместилась на ступеньку выше — в районе 5800 рублей. То есть, по сути, заткнула дыру между GTX 650 Ti (4300 рублей) и **GTX 660** (6500 рублей) и приблизилась к HD 7850.

Для выпуска подобной модели NVIDIA пришлось пойти на хитрый ход с компоновкой процессора **GK106**. Количество CUDA-ядер, текстурных блоков и движков тесселяции осталось тем же, что у GTX 650 Ti, а вот набор памяти (2 ГБ GDDR5), ROP и частоты достались уже от GTX 660.

Чтобы объяснить, как же такое провернули, придется вспомнить особенности строения **Kepler** и самого GK106. Предупредим, что рассказ этот для самых любопытных и сильных духом, и, если вы не готовы окунуться в сказочный мир GPC, SMX и ROP, можете смело пропустить следующую главу.

Его величество

Архитектура Kepler появилась на три месяца позже AMD GCN и на тот момент выгодно отличалась от нее не столько мощью (тут, если честно, был паритет), сколько низким энергопотреблением (195 Вт у GTX 680 против 250 Вт у HD 7970) и тишиной. Выделялась новинка и сроками вывода видеокарт на рынок. В то время как AMD заполнила все ценовые диапазоны примерно за четыре месяца, NVIDIA на это потратила более полугода.

Как так вышло, мы уже обсуждали (в «Игромании» №2/2013, статья «Сумма технологий»), поэтому повторяться не будем и просто отметим основные линейки «зеленых». До сегодняшнего дня в обойме было девять плат, разделенных на четыре больших группы: элитный GTX TITAN (чип **GK110**), топовые **GTX 690**/**680**/**670**/**660 Ti** (**GK104**), средние GTX 660, 650 Ti (GK106) и младшие **GTX 650** с **GT 640** (**GK107**). По своему строению из этого списка выбивалось семейство на основе GK106, первом несимметричном камне в современной истории компании.

До него все кристаллы Kepler следовали нерушимым принципам архитектуры. Чип делился на большие блоки GPC, включающие в себя 64-бит контроллер памяти, восемь растровых движков и *два* (это основной момент) набора SMX. Последние — это 192 CUDA-ядра, 16 TMU, 32 процессора специальных вычислений и один PolyMorph Engine, отвечающий за тесселяцию. В топовом GK110 таких GPC стоит восемь штук, в GK104 — четыре, в GK107 — один, а вот в GK106 — три, при этом очень странных.

Два полноценных, а оставшийся — всего с *одним* SMX-набором. Причем второй не банально заблокирован (как это принято делать в младших картах для ограничения производительности), его просто нет. То есть «целиковый» GK106 — это пять, а не шесть SMX. И вышедшая на нем GTX 660 могла похвастаться всего 960 CUDA-блоками, 80 TMU, 24 ROP и тремя контроллерами памяти по 64 бит каждый (2 ГБ GDDR5). Производную от нее GTX 650 Ti получили простейшим и вполне логичным способом — понижением частот и отрезанием GPC с одним SMX, а соответственно, потерей контроллера памяти, 8 ROP и 1 ГБ GDDR5. Как сюда сумели

ЗАВОДСКОЙ РАЗГОН

Если вы заглянете в наши таблички, то заметите: за оригинальные системы охлаждения и плюс 50-70 МГц приходится переплачивать чуть ли не по 10-20% от стоимости базовой версии платы. Как ни печально, но это не всегда гарантирует соответствующий прирост производительности.

Как пример, Radeon HD 7850 от MSI, подорожав на 23%, увеличила fps всего на 2%. А вот в противовес ей улучшенная HD 7790 от Gigabyte, ничего не добавив к стоимости чипа, дала «плюс 13%». Что из этого следует? Да то, что, покупая видеокарту, не ведитесь на пять вентиляторов и не переплачивайте зазря деньги — без прямых тестов вы никогда не узнаете, насколько эффективным окажется разгон.

Единственный вариант, когда точно надо брать версию с оверклокингом, — это если она практически не отличается по цене от референсного варианта.

впихнуть промежуточную версию? Вот это самое интересное.

NVIDIA оставила в покое GPC-инвалида, а блок SMX отрезала от полноценного набора. В итоге получилось и соотношение CUDA-ядер сохранить, отодвинув новинку подальше от старшей платы, и в то же время увеличить производительность обычной GTX 650 Ti.

В общем, ход нетривиальный, и нам, если честно, понравился. Кстати, в качестве дополнительного бонуса версии Boost вернули поддержку SLI (это когда две видеокарты в одной системе) и технологию Turbo Boost (автоматический разгон), что еще сильнее приблизило ее к GTX 660.

Реальные образцы

С тестами новинок у нас сложилась забавная ситуация. Вообще, для начала мы планировали прогнать только новичков. Но, когда оказалось, что живут они на разных ступеньках ценовой лестницы, пришлось добрать к ним конкурентов по стоимости, ну а пока мы их ждали, наши головы посетила мыль, а не протестировать ли вообще весь low-end от трех до шести тысяч рублей.

Так и сделали. К титульным гостям присоединились GeForce GTX 650 Ti, GTX 660 и Radeon HD 7770 в компании HD 7850.

Интересно, что среди этой группы не оказалось ни одного референсного варианта — все с заводским разгоном. С одной стороны, это хорошо, говорит о надежности всех GPU, а вот с другой — проверить чипы на референсных частотах мы смогли только у лагеря AMD, у «зеленых» доступ к настройкам закрыт.

Что касается самих плат, то, к сожалению, оба новичка среднеразмерные, в длину чуть больше 24 см, да еще и с двухслотовой системой охлаждения. А это значит, что в маленький HTPC их не поставишь, что при таком энергопотреблении могло бы пригодиться. Зато с набором портов, даже в «базе», полный порядок. В зависимости от решения производителя можно встретить и несколько HDMI, и полноразмерные DisplayPort.

Синтетические тесты

Видеокарта	AMD Radeon HD 7770 (1000/4500 МГц)	AMD Radeon HD 7770 (1100/5200 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti (1006/5500 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1000/6000 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1075/6000 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost (1006-1072/ 6108 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (860/4800 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (950/4800 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 660 (1006-1072/ 6108 МГц)
3DMark 11 (Performance)									
Graphics	3801	4127	4845	4840	5642	5499	**7845**	6346	6450
Physics	5882	5861	5832	5880	5877	5374	5858	**5893**	5821
Score	4014	4313	4866	4987	5655	5403	5804	6176	**6224**
%	100%	109%	127%	127%	148%	145%	206%	167%	170%
Unigine Heaven Benchmark 3.0									
FPS	18,8	21	22,6	24,1	25,3	28,3	29,1	31,4	**32,5**
Scores	474	529	570	607	638	713	733	790	**818**
%	100%	112%	120%	128%	135%	150%	155%	167%	173%
Unigine Valley 1.0									
FPS	14,4	16,3	19,7	15,1	16,7	26,1	24,9	21,8	**29,1**
Scores	604	681	823	631	699	1090	1042	1123	**1219**
%	100%	113%	136%	104%	116%	180%	173%	186%	202%

Palit GeForce GTX 660 OC Edition

MSI R7850 Twin Frozr 2GD5/OC

Sapphire Radeon HD 7770 GHz Edition Vapor-X

Проверка

Тестовый стенд под видеокарты собрали на материнской плате **MSI Eclipse SLI** на базе чипсета **X58 Express**. Процессор — наш боевой **Intel Core i7-920**. Оперативка — три планки **Kingston HyperX DDR3-2000 МГц** по 2 ГБ каждая. Операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit** и все служебное ПО накатили на твердотельник **Kingston SSDNow** объемом 64 ГБ. А вот программы ставили уже на классический жесткий диск со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Питалось все от **Hiper K900** на 900 Вт. Отметим, что всем нашим платам нужна была дополнительная подкормка от 6-pin вилки БП.

Набор тестов подобрали серьезный. В список синтетики вошли **3DMark 11**, **Unigine Heaven 4.0**, **Unigine Valley 1.0**. Игровые бенчмарки: **Batman: Arkham City**, **Just Cause 2**, **BioShock Infinity**, **Aliens vs. Predator**, **Max Payne 3** и, конечно же, **Crysis 3**.

По настройкам расскажем отдельно. Для топовых плат обычно все понятно — ползунки на максимум, и вперед. С бюджетными чуть запутаннее. Режимы мы выбирали, что называется, от противного. Сначала ставили все как у взрослых; если показывало 30 fps, режим утверждали, если нет — прибирали графику и вновь на тесты. Первой видеокартой у нас на стенде оказалась GTX 650 Ti Boost, так что на нее и ориентировались.

Итоги

Описывать тут каждую полученную циферку не будем. Во-первых, их в наших табличках 269 штук, не считая подсчета процентов. Во-вторых, уверены, что если мы займемся этим делом, то через три строчки вы наглухо закопаетесь, кто есть кто и кого там победил. Не будем размениваться по мелочам и обобщим информацию, выделив самые важные моменты. Поехали!

На дешевых видеокартах можно играть, да еще как. Фактически все модели от 3500 до 5000 рублей обеспечивают 22-дюймовый монитор картинкой с максимальными настройками графики, а порой даже и с включенным антиалиасингом. Единственной игрой, в которой придется прибрать ползунки, стал злополучный Crysis 3. Чтобы увидеть все его красоты хотя бы в 1680x1050, придется раскошелиться на 6000-7000 рублей, то есть купить либо Radeon HD 7850, либо GTX 660.

Их же придется брать, если захочется картинку в Full HD. К сожалению, видеокарт с 1 ГБ памяти на большие мониторы не хватает (не говоря уж об антиалиасинге, который Max Payne 3 вообще запретил включать). И именно это подвело титульную Radeon HD 7790. Видно, что запас по производительности у карты есть, и, если бы ей дали больше памяти, она вполне могла показать более высокие результаты и приблизиться к GTX 650 Ti Boost. Но этого не случилось: по производительности новинка сравнялась с GTX 650 Ti и встала ровно посередине между HD 7770 и HD 7850, вновь оставив приличную лазейку для NVIDIA, которой та и воспользовалась.

Мало того, что ее GTX 650 Ti при заметно меньшей цене выдает те же результаты, что и у HD 7790, так еще и версия Boost всего за «плюс 500 рублей» предлагает 35%-ный прирост fps.

• • •

Выход GTX 650 Ti Boost и Radeon HD 7790 не только подарил нам захватывающую битву за fps, но и наконец-то закрыл все дырки в линейках обоих производителей. А это значит, что в выигрыше остались мы, игроки. Ведь, по-хорошему, видеокарты теперь реально подбирать с шагом в 1000 рублей: чуть доплачиваете и получаете сравнимую с ценой прибавку к производительности.

Ну и, конечно, финальный результат в битве компаний. NVIDIA, пусть и с небольшим отрывом, победила. Конечно, в будущем, с изменением цен, AMD может побороться за лидерство, но на сегодня GTX 650 Ti и GTX 650 Ti Boost выглядят интереснее HD 7790. ● ***Дмитрий Колганов***

Игровые тесты (кадров в секунду)

Видеокарта	AMD Radeon HD 7770 (1000/4500 МГц)	AMD Radeon HD 7770 (1100/5200 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti (1006/5500 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1000/6000 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1075/6000 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost (1006-1072/ 6108 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (860/4800 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (950/4800 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 660 (1006-1072/ 6108 МГц)
Aliens vs. Predator (DX11)									
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	30	33,2	39,2	39,3	40,3	52	50,6	53,8	**57,9**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	26	28,7	34,9	35,1	33,3	43,2	44,8	**47,6**	47,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	27,2	30,2	31,4	32,6	36,1	46,5	45,8	48,6	**51,6**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	23,7	26,2	28,2	29,2	29,8	38,9	40,6	**43,2**	42,2
%	100%	111%	125%	127%	130%	169%	170%	181%	186%
Just Cause 2									
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	67,1	73,7	55,6	85,3	87,9	64,5	105,5	**109,6**	72,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	55,5	61,4	51	72,4	73,7	60,1	91,7	**96,7**	68,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	60,4	66,3	50,4	76,1	78,3	58,6	97,1	**101,7**	67,2
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	49,7	54,9	45,7	64,1	65,5	54,4	82,9	**87,5**	61,7
%	100%	110%	87%	128%	131%	102%	162%	170%	116%
Batman: Arkham City (DX11)									
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	18	20	59	25	26	72	33	34	**78**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	10	11	43	15	15	72	20	20	**63**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	16	18	55	22	23	69	30	31	**72**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	10	10	41	13	13	54	18	18	**59**
%	100%	109%	367%	139%	143%	494%	187%	187%	504%
Max Payne 3 (DX11)									
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	44,3	49,7	56,3	62,6	62,5	66,3	72,4	71,3	**76,3**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	-	-	-	-	-	33,5	37,9	**40,9**	36,9
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	41,8	45,6	50,3	55,8	55,8	61	66,5	65,4	**68,9**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	-	-	-	-	-	29	34,1	**37,2**	31,8
%	100%	111%	124%	138%	137%	148%	161%	159%	169%
BioShock Infinite									
Ultra DX11, 1600x900, AF 16x, AA 4x	31,2	35,3	49,3	42,4	42,7	61	49,8	53,4	**67,8**
Ultra DX11, 1600x900, AF 16x, AA 8x	31,9	35,1	49,3	42,5	56,3	60,6	49,6	52,3	**67,4**
Ultra DX11, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	23,7	26,1	37,6	31,6	31,4	46,8	38,2	40,7	**52,3**
Ultra DX11, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	23,6	25,8	37,7	31,6	43,2	46,7	38,1	40,7	**52,3**
%	100%	111%	158%	134%	157%	195%	159%	169%	217%
Crysis 3									
Max, 1680x1050, AF 16x	19,1	21,1	26,4	26,4	26,4	24,6	30,6	32,1	**34,9**
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	12	11	23,3	15,8	19,9	19,9	24,4	26,4	**28,7**
Max, 1920x1080, AF 16x	17,4	17,3	18,7	23,4	23,3	18,4	27,4	28,2	**29,6**
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	6,8	7	16,1	7,6	14,8	17,6	22,3	23,7	**25,9**
%	100%	102%	153%	132%	153%	146%	189%	200%	215%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	AMD Radeon HD 7770 (1000/4500 МГц))	AMD Radeon HD 7770 (1100/5200 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti (1006/5500 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1000/6000 МГц)	AMD Radeon HD 7790 (1075/6000 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost (1006-1072/ 6108 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (860/4800 МГц)	AMD Radeon HD 7850 (950/4800 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 660 (1006-1072/ 6108 МГц)
Производительность (без Batman: Arkham City и Just Cause 2)	100%	110%	135%	127%	140%	162%	173%	175%	190%
Цена	100%	123%	149%	149%	149%	171%	171%	194%	194%

ПРАВИЛА ВЫБОРА — ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Что скрывается за цифрами из технических характеристик

В «Игромании» №4/2013 мы запустили серию материалов «Правила выбора», посвященную основным техническим параметрам компьютерного железа. Несмотря на общее название, каждая статья полностью самостоятельна и рассказывает не только о том, какими характеристиками обладает определенный тип оборудования, но и о том, на какие из них важно обращать внимание, а на какие не очень.

В первых двух выпусках мы успели разобраться с процессорами и материнскими платами, теперь пришла очередь оперативки. Параметров у нее не то чтобы много, но все они достойны пристального внимания. Сегодня мы выясним, сколько гигабайтов брать, так ли уж важна многоканальность и стоит ли переплачивать за частоту. Ну а для закрепления теории проведем серию экспресс-тестов и расскажем, откуда вообще взялась оперативка и какие еще варианты были в прошлом.

Объем

Определить роль оперативки в компьютере несложно. Нашей главной вычислительной единице, процессору, для беспрерывной работы необходима постоянная подпитка данными. Все дровишки сложены на винчестере, но кристаллу он сродни огромному складу, находящемуся за тысячу километров. Информация с него идет слишком медленно и не может удовлетворить потребности камня. И вот чтобы дорогая штука не простаивала, существует оперативная память, локальный сарайчик, в который заранее завозятся нужные материалы и по мере надобности отправляются к ЦП на запредельной для обычного жесткого диска скорости.

Что же хранится в сарайчике? Да все подряд. Если интересно, нажмите прямо сейчас Ctrl+Alt+Delete и посмотрите на цифры в «Диспетчере задач». Гигабайта полтора занимает десяток открытых в браузере вкладок, около сотни мегабайт кушает антивирус, понемногу заполняет пространство системное ПО. И пока остается свободное место, выглядит это мирно и буднично. Ключевое слово — «пока».

Запуск ресурсоемкого приложения или даже открытие особо «тяжелой» странички в Google Chrome — и памяти как не бывало. С точки зрения бестолковой железки, все нормально. Ну нет быстрого хранилища, и фиг с ним: закинем файлы в «своп» (кусочек HDD, выделяемый на подобные случаи) и будем работать дальше. Для нас же такое решение оборачивается адом: тормоза, зависания и разбитые мышки с клавиатурами.

Бороться с ахтунгом можно тремя способами. Первый — перестать нервно кликать по иконкам и пойти пить чай. Рано или поздно система разберется с творящимся ужасом, перераспределит нагрузку и вернется к нормальному состоянию. Второй — следить за запущенными программами и не допускать переполнения памяти: заранее закрывать ненужные вкладки в браузере, завершать работу с Word, фотографиями и графическими редакторами. Ну и третий — самый простой — наращивать объем оперативки.

Сколько брать?

Сколько понадобится системе — зависит от ваших потребностей. Для офисной работы и активного интернет-серфинга достаточно 4 ГБ. Любителям посмотреть онлайн-видео лучше обзавестись 8 ГБ. Ну а людям творческих профессий, не мыслящих себя без фото/аудио/видеоредакторов, может не хватить и 128 ГБ.

Что же касается игр, то вы будете приятно удивлены. На fps объем практически не сказывается. Мы проверили **BioShock Infinite** и «тяжелейший» **Metro: Last Light** на стенде с 2, 4, 8 и 12 ГБ оперативки. Между первым и последним вариантами разница составила всего 3%! Конечно, свою роль тут сыграла «чистота» операционки, но общая тенденция понятна: при ограниченном бюджете деньги разумнее вкладывать в видеокарту, а не «лишние» гигабайты, результат будет ощутимее.

Куда сложнее определиться, какие именно планки ставить. Наиболее распространенные — по 2/4/8 ГБ, хотя бывают и раритеты по 1 ГБ или даже по 512 МБ. Казалось бы, самое простое — взять модель потолще и не забивать голову ерундой. Но многих подобная легкомысленность пугает: «А как же двухканальность?» Да, есть такая штука.

Каналы

Как мы уже успели объяснить, память забирает данные с жесткого диска и передает их процессору. Работать по воздуху она не умеет и пользуется шиной данных, за глаза называемой каналом. За такт он может передать до 64 бит информации, а благодаря некоторым особенностям оперативки и все 128 бит (что и зашифровано в названии — Double Data Rate (DDR)). Цифры эти, надо сказать, более чем внушительные и для DDR3-1066 МГц обеспечивают пропускную способность в 8528 МБ/с (та самая маркировка PC-8500). Проблема одна: канал используется всеми модулями по очереди, а отсюда падение производительности.

Решить задачу взялись с выпуском Pentium 4 — пришпандорили материнке еще одну шину, повесили на нее каждую вторую планку и ввели понятие двухканальности. Последнее означало следующее: если поставить два идентичных модуля в слоты разных каналов, то компьютер их

32 ИЛИ 64 БИТ

Для того чтобы использовать в компьютере больше 4 ГБ оперативки, необходимо ставить 64-битные версии операционных систем. Как ни странно, требование это не надуманно и легко объясняется.

В электронике вся информация хранится в двоичном коде: записывается последовательностью «единиц» и «нулей». Каждое такое значение занимает в памяти один бит. Собственно, их количество и роль можно представить как число клеточек в тетради, в которые разрешается занести ту или иную цифру. Если позиций всего восемь, то в них можно записать не больше 256 последовательностей (2^8). То есть количество вариантов чисел и их точность после запятой будут сильно ограничены. Если же выдать 32 клетки, то диапазон расширится до 4,3 млрд последовательностей (2^{32}). В случае с 64 клетками он достигнет астрономических 18 446 744 трлн значений! При чем тут память? Сейчас объясним.

Физически один бит оперативки — это набор из транзистора и конденсатора, маленькой батарейки. Если на последней есть заряд, для компьютера это означает «единицу», нет — «нуль». Каждый такой тандем элементов имеет свой собственный адрес, по которому процессор и находит месторасположение информации. Так вот, 32 бит хватает на нумерацию всего лишь 4 ГБ. Для большего числа вариантов нужно использовать 64-битную запись, позволяющую пронумеровать до 16 экзабайт (1024 ГБ).

Отметим, что адресность памяти — это одно из главных преимуществ оперативки, позволяющее напрямую обращаться к нужной ячейке, а не тратить время и считывать данные последовательно. По-научному такая особенность называется «динамической памятью», а сама оперативка именуется «запоминающим устройством с произвольной выборкой, ЗУПВ» (Dynamic Random Access Memory, DRAM). А вот за популярное в народе «оперативное запоминающее устройство, ОЗУ» в профильных институтах не только голову, но и кое-что похуже отрывают.

воспримет как одну, особо жирную плашку памяти и будет общаться с ней на скорости 256 бит за такт. То есть увеличит пропускную способность с 8528 до 17 056 МБ/с.

Звучит многообещающе, но только в теории. По нашим тестам в Everest, прибавка от дополнительной дорожки составляет всего 3 ГБ/с, которые в играх выражаются в «плюс 2-3%» к счетчику fps (смотрите наши таблички). Конечно, с учетом сравнимой стоимости 2x2 ГБ и 1x4 ГБ — бонус приятный, жертвовать им не стоит, но есть нюанс.

Материнская плата поддерживает строго определенное количество памяти. В ТТХ записано «4x DDR3 до 16 ГБ»? Значит, чипсет может принять четыре модуля объемом до 4 ГБ каждый. Возьмете версии меньшей емкости — в будущем, при апгрейде, не сможете реализовать весь потенциал своей системы.

Если денег сразу на две рекомендуемые модели не хватает, ничего страшного. Берите одну, потом докупите еще планку и организуете двухканалку. Особых проблем с этим сейчас нет, главное — придерживаться правила одинакового объема и скорости, о которой мы расскажем отдельно.

За скоростью

Стандартом для оперативки сегодня считается 1333 МГц. Однако есть планки гораздо быстрее и заметно дороже. Зачем они нужны? Да все для того же — увеличения пропускной способности.

Рассчитывается она просто: частоту модуля умножаем на ширину шины (64 бит) и делим на восемь для перехода к байтам. Из этой формулы вытекает логичное заключение: скорость напрямую влияет на пропускную способность, а значит, ведет к прибавке fps. Только вот если отталкиваться от тестов двухканальности, то для еще одной пары кадров частоту надо повысить в два раза. То есть купить вместо DDR3-1333 МГц версию на 2600 МГц, которая в полтора раза дороже. Стоит ли оно того — решать вам.

В случае положительного ответа не забудьте проверить, поддерживает ли материнка выбранные модели: доступные варианты отмечаются в той же графе, что и максимальный объем. Ну и обратите внимание на тайминги планок. Записываются они в виде четырех чисел — например, «9-9-9-24». Каждая цифра указывает, сколько тактов нужно модулю для перехода к следующей строчке или столбцу с данными. Чем меньше значения, тем лучше для производительности. Как правило, с поднятием частоты тайминги увеличиваются, а это приводит к росту нежелательных задержек.

• • •

Как видите, ничего сложного в выборе планок памяти нет. Определяемся с нужным объемом, решаем, необходима ли лишняя скорость, и вперед, за покупками. С производителями можно особо не напрягаться — чипы всем в основном поставляет либо **Samsung**, либо **Hynix**. То же касается и мощного охлаждения. Память не склонна к перегреву, и даже в топовые компьютеры с несколькими видеокартами набирают самые обычные планки по 300 рублей за 1 ГБ. ● ***Александр Шаронов, Дмитрий Колганов***

Тестовый стенд

Материнская плата	MSI Eclipse SLI
Процессор	Intel Core i7-920
Кулер	Scythe Yasya
Оперативная память	6x Kingston HyperX DDR3-2000 МГц, 2 ГБ
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10
Твердотельный накопитель	Kingston SSDNow, 64 ГБ
Блок питания	Hiper K900

Синтетические тесты

EVEREST Ultimate Edition 5.5

Настройки	Чтение (МБ/с)	Запись (МБ/с)	Копир. (МБ/с)	Задержки (нс)
2x 2 Гб, 1066 МГц	11 028	9622	12 858	61,2
1x 4 ГБ, 1066 МГц	8229	8275	10 752	55,5

3DMark 11

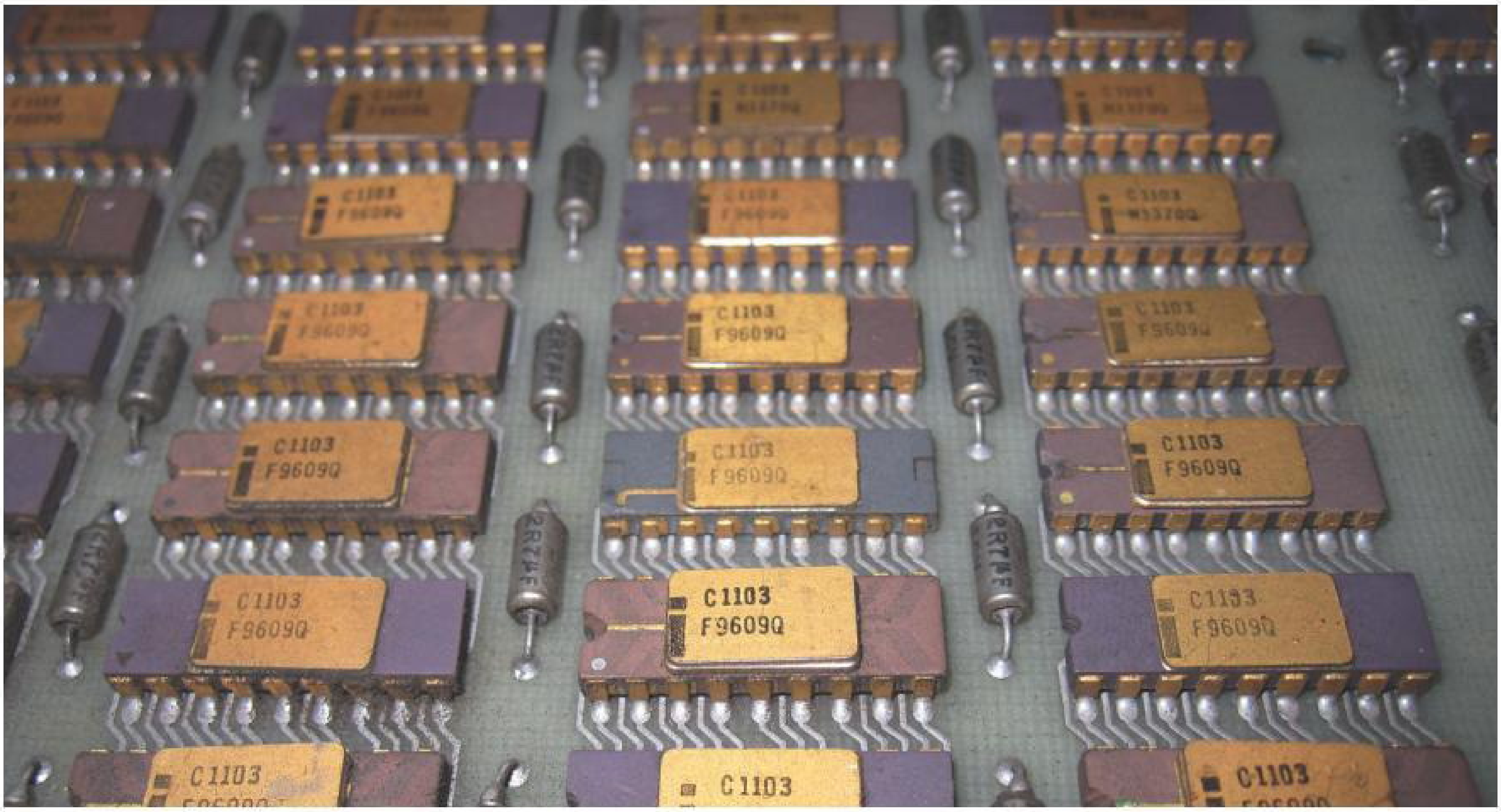
Настройки	Graphics	Physics	Score
2x 2 Гб, 1066 МГц	17 017	5 719	11 303
1x 4 ГБ, 1066 МГц	17 032	5115	10 665
1x 2 ГБ, 1066 МГц	16 960	4776	10 304
4x 2 ГБ, 1066 МГц	17 395	5826	11 344
6x 2 ГБ, 1066 МГц	17 030	5906	11 406

Игровые тесты

Настройки	BioShock Infinite	Metro: Last Light
2x 2 Гб, 1066 МГц	102,3	38
1x 4 ГБ, 1066 МГц	99,5	36,7
1x 2 ГБ, 1066 МГц	98,8	36,3
4x 2 ГБ, 1066 МГц	104,6	37,9
6x 2 ГБ, 1066 МГц	104	37,5

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

История оперативной памяти



Intel i1103 — первая DRAM и по совместительству прямой предок стоящей в вашем компьютере DDR3.

Пока некоторые обсуждают будущий приход DDR4 и связанные с этим приросты к показателям скорости/таймингов/энергопотребления, мы решили обернуться и посмотреть, а как же все это вообще начиналось и откуда взялась столь близкая сердцу оперативка. Обычно в подобных материалах принято вспоминать лишь многочисленные типы современной DRAM, но мы заберемся куда дальше. Ведь первые образцы этих устройств выглядели гораздо интереснее и работали на совершенно иных принципах.

До нашей эры

О необходимости быстрого хранилища высказывался аж сам Чарльз Бэббидж, когда в 1834 году, создав первую в мире счетную машину, засел за разработку аналитического аппарата размером с дом. К сожалению, тогдашняя элита его светлыми идеями хоть и заразилась, но выдать нужную сумму денег отказалась. Стройка заглохла, страсти как-то сами собой улеглись, да и, если честно, не до оперативки тогда было.

Вспомнили о заветах Бэббиджа только после Второй мировой войны. В 1946 году известный математик и по совместительству один из разработчиков атомной бомбы «Толстяк», Джон фон Нейман, дал описание основных принципов компьютерной архитектуры. Среди них фигурировала и оперативная память в ее нынешнем понимании.

Однако наклепать в то время много-много планок по несколько гигабайт не получалось. Во-первых, до создания транзистора оставался еще год, во-вторых, и сотни байт тогда казались чудом. Поэтому использовать приходилось либо ущербные ртутные линии задержки, которые читались последовательно, то есть, в перекладке на сегодняшний день, чтобы добраться до четвертого гигабайта, нужно было считать предыдущие три. Либо пускать в ход прототипы современной динамической памяти под названием электронно-лучевые трубки имени Фредерика Уильямса.

Первый шаг

Появились они в 1946 году и подозрительно напоминали экраны военных радаров (их-то Фредерик и разрабатывал в основное рабочее время). Электронный луч в определенном порядке располагал на дисплее зеленые точки, которые затем считывались специальной пластиной с электродами. Зажженный огонек означал «нуль», погасший — «единицу». Главная особенность метода состояла в том, что светящиеся пятнышки можно было снимать в любой последовательности, и за это память получила приписку «с произвольной выборкой» (Random Access Memory, или просто RAM). Отсюда же растут ноги и у определения «энергозависимый носитель». Точки на экране держались всего 0,2 секунды, и их приходилось постоянно обновлять. При отключении питания вся информация стиралась, прямо как в современном ПК.

Использовались трубки Уильямса недолго, примерно с конца 1940-х до первой половины 1950-х годов. Однако наследить в истории все же успели. Самыми известными системами на их основе стали британские Ferranti Mark 1 и Manchester Mark 1, американские IBM 701 и IBM 702 и даже наши, советские, ЭВМ М-1 и «Стрела».

В недостатках изобретения числились малый объем (какие-то 256 байт), сильный нагрев, низкая надежность, общая дороговизна и сравнительно большие размеры. В общем, пришлось ученым опять поднапрячься и придумать память на магнитных сердечниках (Magnetic Core Memory).

Не поделили

Главной составляющей идеи стало ферритовое кольцо. Если через него провести два провода и подать на них ток, то направление намагниченности объекта изменится, и, соответственно, будет задано одно из двух положений, «единица» или «нуль». Чтобы считать полученный вектор, необходимо добавить еще кабель, на котором при определенных условиях будет появляться импульс.

Как это часто случается, точно сказать, кто первым придумал схему, не выйдет. По одним данным, сначала на эту тему высказался в 1945 году создатель компьютера ENIAC Джон Преспер Экерт. А ее реализацией в 1949-м занялись молодые гарвардские ученые Ван Ань и Вайдун Ву.

По другим сведениям, слава принадлежит Джею Форрестеру из Массачусетского технологического института. Этот видный деятель с 1947 года по заказу Минобороны проектировал суперкомпьютер Whirlwind («Вихрь»). А так как военпром не терпит таких вещей, как «ненадежность», Джей к 1949 году додумался вместо лучевой трубки Уильямса использовать ферритовые кольца. По его словам, ни про каких товарищей из Гарварда он слыхом не слыхивал, а до всего дошел сам.

Кто в этой истории был прав, сейчас уже не разберешь; главное, что к середине 1950-х память на магнитных сердечниках стала использоваться повсеместно. Работала она гораздо быстрее своего предшественника (на скорости около 1 МГц) и могла хранить до 1024 бит данных на сравнительно компактных пластинах размером с ладонь взрослого человека.

Плюс МСМ не боялась ни отсутствия электричества, ни повышенной температуры, ни радиации, ни электромагнитных импульсов, а значит, была любимицей военных. Последние ее даже в космос на шаттлах засылали, и не в качестве бесполезной нагрузки, а как рабочий элемент управляющих систем. К примеру, именно с него в 1986 году считывали информацию после взрыва печально известного «Челленджера».

Но, как говорится, ничто не вечно под луной. Через 20 лет безоблачного существования на смену магнитам пришел транзистор, а ферритовые кольца сейчас можно встретить разве что на проводах USB (те самые цилиндры, предохраняющие от паразитных наводок), ну или в «Магазине на диване», где ими лечат все подряд, от геморроя до насморка.

Транзистор

Патент на однотранзисторную ячейку памяти DRAM был выдан в 1968 году сотруднику IBM Роберту Деннарду. Он догадался подселить к управляющему элементу конденсатор и зашифровать в нем один бит информации. По словам изобретателя, идея пришла случайно. По дороге домой что-то щелкнуло — вернулся к себе в кабинет и накидал принципиальную схему. Дальше — дело техники и длительных экспериментов. Короче, никаких пришельцев.

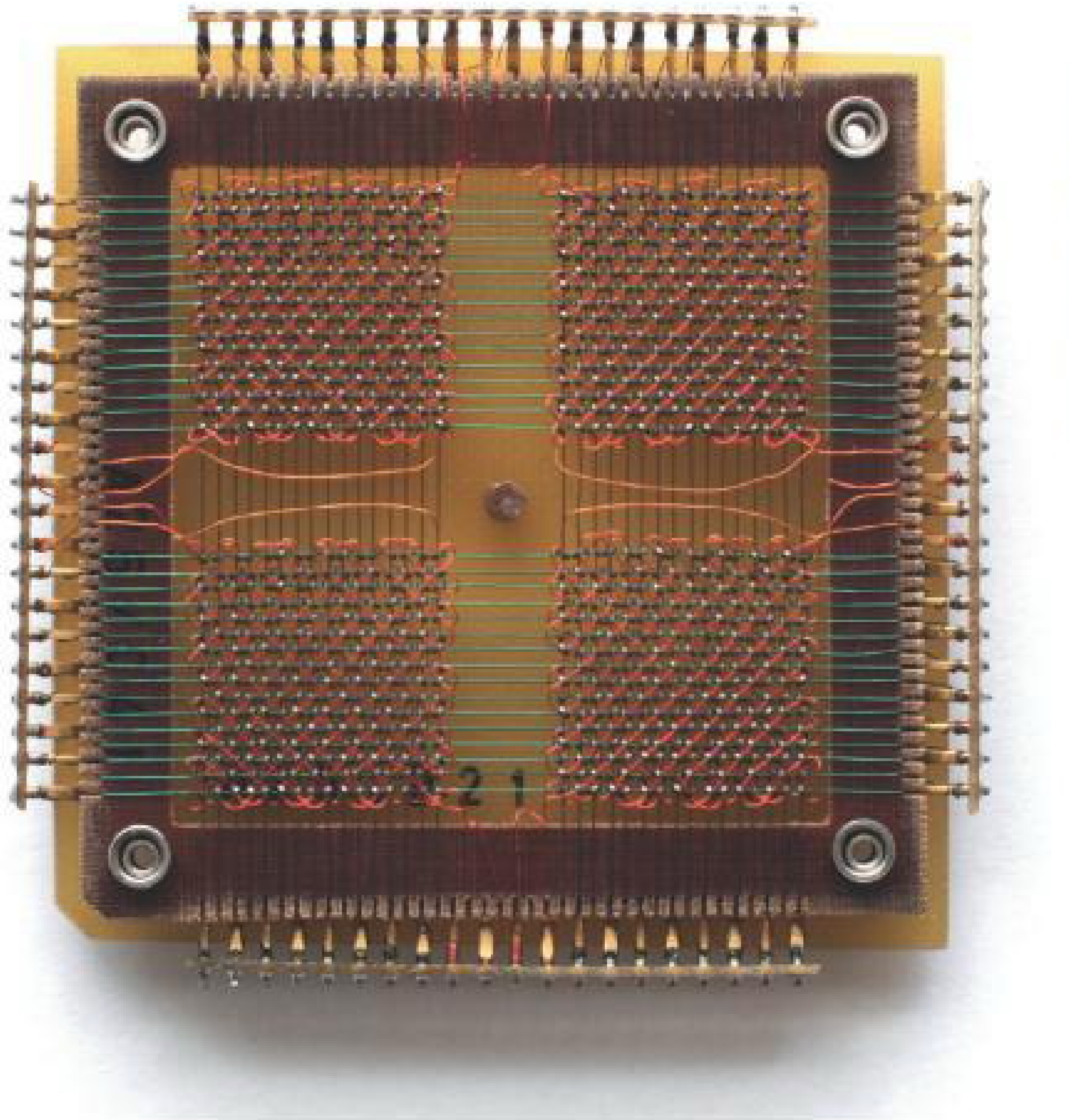
Практического применения новой технологии ждали недолго. Уже в 1970-м некая **Intel** выпустила чип **i1103**, первую в мире современную DRAM объемом в 1024 бита. И хотя по сравнению с магнитными модулями она не очень любила экстремальные условия и была энергозависима, именно ее принципы работы легли в основу планок DDR и поставили точку в развитии памяти. Дальше были только усовершенствования.

За 40 лет

В 1980-х оперативка переползла с материнских плат на отдельные планки и перешла с DIP- на современные SIMM-разъемы, которые активно продвигал уже знакомый нам Ван Ань. В 1993 году Samsung выпустила первые образцы Synchronous DRAM и значительно ускорила работу памяти, заставив ее напрямую синхронизироваться с шиной данных и загружать новые команды, не дожидаясь окончания предыдущих. Затем случился переход с SIMM на DIMM-разъемы, позволившие размещать чипы памяти на обеих сторонах модуля. Ну и последнее важное событие — появление текущих Double Data Rate SDRAM в 2000 году, увеличивших пропускную способность в два раза. Дальше мы видели только наращивание частот, емкости и снижение энергопотребления, которые продолжатся и в ближайшем будущем. ● *Павел Шубский*

Ртутные линии задержки хоть и выглядели эффектно, работали из рук вон плохо: информация с них читалась последовательно, и это плохо сказывалось на общей производительности.

Трубка Уильямса, по сути, обычный радарный монитор, на котором зажигались зеленые точки, соответствующие «нулям».



Память на магнитных сердечниках. Каждое пересечение — это ферритовое кольцо, хранящее один бит информации.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Железные компании, похоже, окончательно оправились от спячки и начали радовать нас новыми устройствами. Первыми отметились производители видеокарт, выпустившие за последние месяцы сразу несколько флагманов, — теперь, похоже, настает очередь процессорных гигантов. **AMD** уже объявила о скором поступлении в продажу новых гибридов под кодовым названием **Kaveri**, а **Intel** готовится к запуску долгожданных **Haswell**.

Основные изменения этого месяца

- В «Дешево и сердито» на базе AMD заменим четырехъядерный процессор на шестиядерный, а заодно возьмем другую материнскую плату, с большим количеством USB и PCI. Поставим новую материнку и в конфигурацию с Intel: у **MSI Z77A-G41** не только богатый набор разъемов, но еще и приличный оверклокерский потенциал.
- В «Смерть тормозам» установим заряженную версию **Radeon HD 7870** производства **PowerColor**. Выбор на нее пал не случайно. С учетом одинаковой с «референсом» цены, плюс 150 МГц на кристалле и 500 МГц на памяти — отличный бонус. Обновим разогнанными моделями и «Займи, но купи», там теперь вместо **GTX 670** будут жить **Radeon HD 7950** с оригинальной системой охлаждения от **Sapphire**.
- Во всех конфигурациях, кроме «Тебя я видел во сне», поменяем мониторы на свежие модели от **BenQ** и **ASUS**, а также переметнемся от **Seagate** к **Western Digital**: по характеристикам жесткие диски обеих компаний одинаковы, но последние стоят дешевле.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 600
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3100
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	11 400
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	37 355
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	102 180
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	17 240
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	22 620
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**363 975**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5950
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 500
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Black WD1002FAEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2690
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3200
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2680
Системный блок:	**35 460**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 340**
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3460
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**72 780**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7100
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: ASUS P8Z77-V LE Plus (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 3x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF-out, аудио)	4450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 500
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Black WD1002FAEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2690
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2680
Системный блок:	**35 790**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**60 530**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3300
Замена видеокарты: NVIDIA GeForce GTX 670 (863-900/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3460
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**74 070**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3650
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2620
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6 100
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 570**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
Системный блок и периферия:	**30 040**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1040
Замена видеокарты: PowerColor AX7870 2GBD5-2DHPPV (AMD Radeon HD 7870, 1150/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1300
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**36 960**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3580
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: MSI Z77A-G41 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z 77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6100
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 780**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
Системный блок и периферия:	**32 360**
Замена ЦП: Intel Core i5-3330 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2020
Замена видеокарты: PowerColor AX7870 2GBD5-2DHPPV (AMD Radeon HD 7870, 1150/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1300
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**40 260**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4690
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3000
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: PowerColor AX7870 2GBD5-2DHPPV (AMD Radeon HD 7870, 1150/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7400
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2070
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2010
Системный блок:	**24 890**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
Системный блок и периферия:	**42 330**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1260
Замена видеокарты: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5100
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**54 590**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-3330 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5600
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: Gigabyte GA-Z77-DS3H (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, mSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3160
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: PowerColor AX7870 2GBD5-2DHPPV (AMD Radeon HD 7870, 1150/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7400
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2070
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 80 мм, 2x USB 2.0, аудио)	2080
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2010
Системный блок:	**25 960**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
Системный блок и периферия:	**45 250**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1500
Замена видеокарты: Sapphire HD 7950 3GB GDDR5 OC with Boost VAPOR-X (AMD Radeon HD 7950, 950/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5100
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**57 750**

ТЕСТ №7

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Ремейком шутера Shadow Warrior займется студия...

А. City Interactive
Б. MachineGames
В. People Can Fly
Г. Raven Software
Д. Flying Wild Hog

❷ Анимационный фильм по мотивам Angry Birds выпустит кинокомпания...

А. New Line Cinema
Б. Warner Bros
В. Sony Pictures
Г. DreamWorks
Д. Paramount Pictures

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Действие нового кроссовера про Марио и Соника будет происходить в Сочи.

А. Ага.
Б. Ну что за глупости!

❹ В LEGO City Undercover отсутствует кооперативный режим.

А. Так и есть.
Б. И это в LEGO-игре? Вот уж дудки!

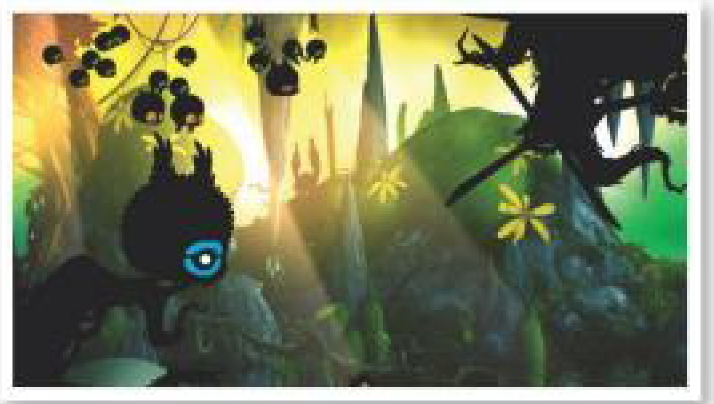
КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I was wrong. You're not greedy... You're bat-shit insane! (— Я ошибался. Вы не жадный... Вы с прибабахом!)

А. DmC: Devil May Cry
Б. Far Cry 3: Blood Dragon
В. Guacamelee!
Г. Metal Gear Rising: Revengeance
Д. BioShock Infinite

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Escape
Б. Badland
В. Limbo
Г. Gish
Д. OddPlanet

❼ Как называется студия, созданная Electronic Arts специально для разработки игр по «Звездным войнам»?

А. LucasArts
Б. BioWare Montreal
В. Visceral Games
Г. DICE LA
Д. EA Montreal

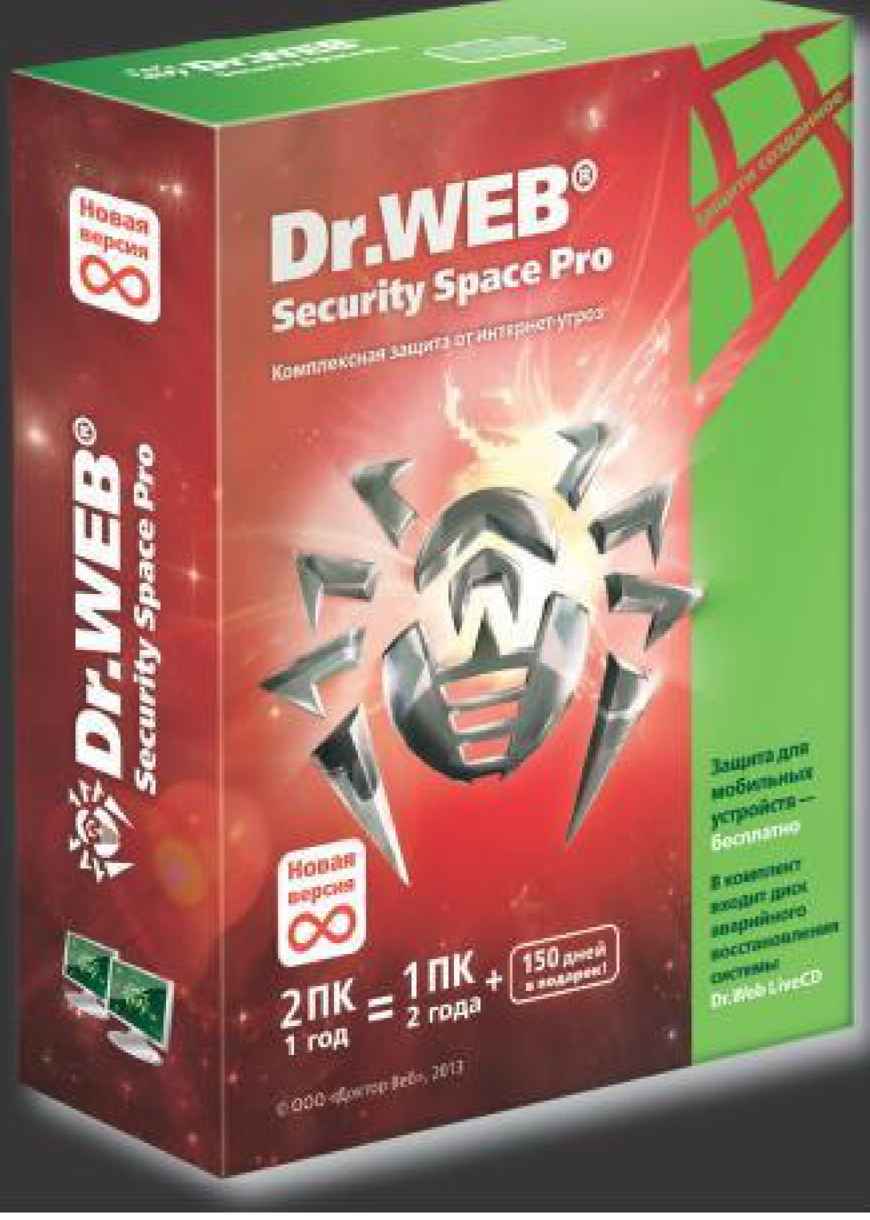
НАШ ПРИЗ

Пять ключей для антивируса

Dr.Web Security Space

Программа поддерживает Windows 8

www.drweb.com



СКАНВОРД №7

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Продолжение →

Название дирижабля в Arcanum

Жаркий спор ↓

Место действия Watch Dogs ↓

Там находился Камень Мира в Diablo 3 ↓

Птица крокодила Крока →

Ущерб врагу ↓

Защита для головы ↓

Поединок в файтингах →

Существо из выпуска «Воля Храма» ККИ «Берсерк» ↓

Соперник США в первом Crysis ↓

Напарник Пророка →

Главный враг коммуниста в Metro →

Повелитель ужаса →

Бог грома →

Ключевое слово: 1 2 3 4 5 6 7

наш ПРИЗ

Лазерная проводная мышь

SteelSeries Call of Duty Black Ops II

с семью программируемыми клавишами

www.steelseries.com

ФОТОПАМЯТЬ №7

ИЮЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Metro: Last Light** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Коврик для мыши

НАШ **ПРИЗ**

Call of Duty Black Ops II Orange Soldier Edition

www.steelseries.com

Июль 2013 July

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
26	1	2	3	4	5	6	7
27	8	9	10	11	12	13	14
28	15	16	17	18	19	20	21
29	22	23	24	25	26	27	28
30	29	30	31	1	2	3	4

Издатель/разработчик Turn 10 Studios

Июль 2013 July

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
26	1	2	3	4	5	6	7
27	8	9	10	11	12	13	14
28	15	16	17	18	19	20	21
29	22	23	24	25	26	27	28
30	29	30	31	1	2	3	4

Издатель/разработчик Capcom

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №05/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (нового DLC-персонажа Borderlands 2 зовут Криг)
2. Г (Hearthstone: Heroes of Warcraft является виртуальной ККИ по мотивам WoW)
3. А (The Phantom Pain и Metal Gear Solid: Ground Zeroes — одна и та же игра)
4. Б (новый Mass Effect и Dragon Age 3 будут работать на движке Frostbite 3)
5. В (цитата из BioShock Infinite)
6. Г (скриншот из New Super Mario Bros. U)
7. Г (автор сюжета игры Star Trek (2013) — Марианн Кравчик)

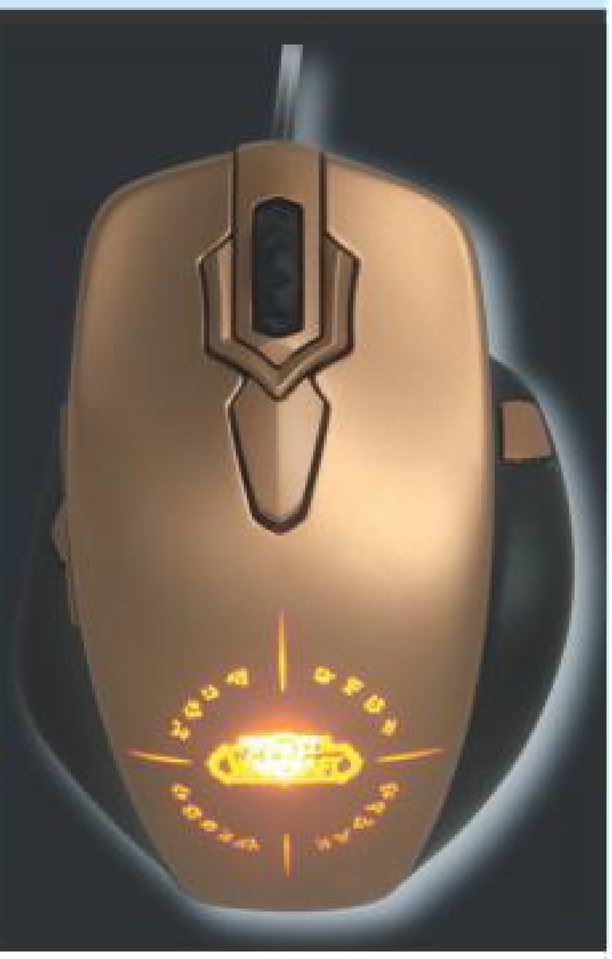
Победитель

Павел Кузьмин (Сараи)

ПРИЗ

Игровая мышь **SteelSeries World of Warcraft Gold Edition** оборудованная одиннадцатью кнопками *и возможностью программирования макросов*

www.steelseries.com



СКАНВОРД

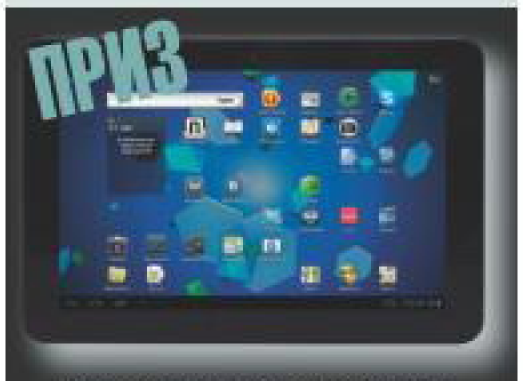
Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Кратос, оригами, Рим, Пандора, Лютик, верстак, акула, Лара, Дитко, балл, Ксанф, ось, бугурт. По вертикали: хоббит, кирка, Майкрофт, рабыня, татау, Ваас, КНР. Ключевое слово: **Девитт**.

Победитель

Андрей Раздолный (Мурманск)

ПРИЗ



Планшетный компьютер **Ritmix RMD-1029** под управлением Android 4.1 Гаджет оснащён 10-дюймовым IPS-дисплеем *с разрешением 1200x800 пикселей и встроенным GSM-модулем* с поддержкой доступа в интернет по стандарту 3G

www.ritmixrussia.ru

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Tomb Raider)

3, 4, 2, 1

Победитель

Денис Лозко (Ржев)

ПРИЗ

Беспроводной Bluetooth-контроллер **SteelSeries Free Mobile Wireless Controller** для ПК и мобильных устройств *с возможностью гибкой настройки всех двенадцати кнопок*

www.steelseries.com

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 15.07.2013. Итоги будут подведены в сентябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГЕРОЯ

История загадочного персонажа по имени Супермен насчитывает не один десяток лет. Все началось в далеком 1932 году, когда волей фантазии Джери Сигела и Джо Шустера появился на свет суперчеловек в синей одежде.

Немало воды утекло с тех пор, много различных образов было у Кларка Кента (земное имя нашего героя). Неизменным оставалось только одно — он нес добро нашей планете.

20 июня 2013 года в прокат выходит новый фантастический фильм о супергерое **«ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ»**. Он расскажет историю жизни Кларка Кента и его альтер эго Супермена.

В преддверии этого события мы предлагаем всем читателям «Игромании» вспомнить историю смены имиджа Супермена, принять участие в нашем конкурсе «История одного героя» и отгадать, из какого мультфильма, комикса или видеоигры взяты наши герои.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Перед вами — **15 изображений Супермена**, взятых из мультфильмов, комиксов или видеоигр. Чтобы выиграть, вам нужно правильно угадать названия всех произведений.

КУДА ПОСЫЛАТЬ, КАК ОФОРМЛЯТЬ

Ответы принимаются по электронному адресу *superman@igromania.ru* до **23 июля 2013 года**. В заголовке письма должно быть написано — «История одного героя» (без кавычек).

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: порядковый номер супергероя — название игры/мультфильма/комикса.

Названия можно писать на любом языке (как оригинальное, так и русскоязычный перевод).

Письмо с ответом должно выглядеть примерно так:

1 — Супермен/Бэтмен: Враги общества
2 — и так далее...
3 — и так далее...
....

Победителями станут первые три участника, приславшие верные ответы.

ПРИЗЫ

А призами в нашем конкурсе выступят красивые сувениры от нового фильма **«Человек из стали»**:

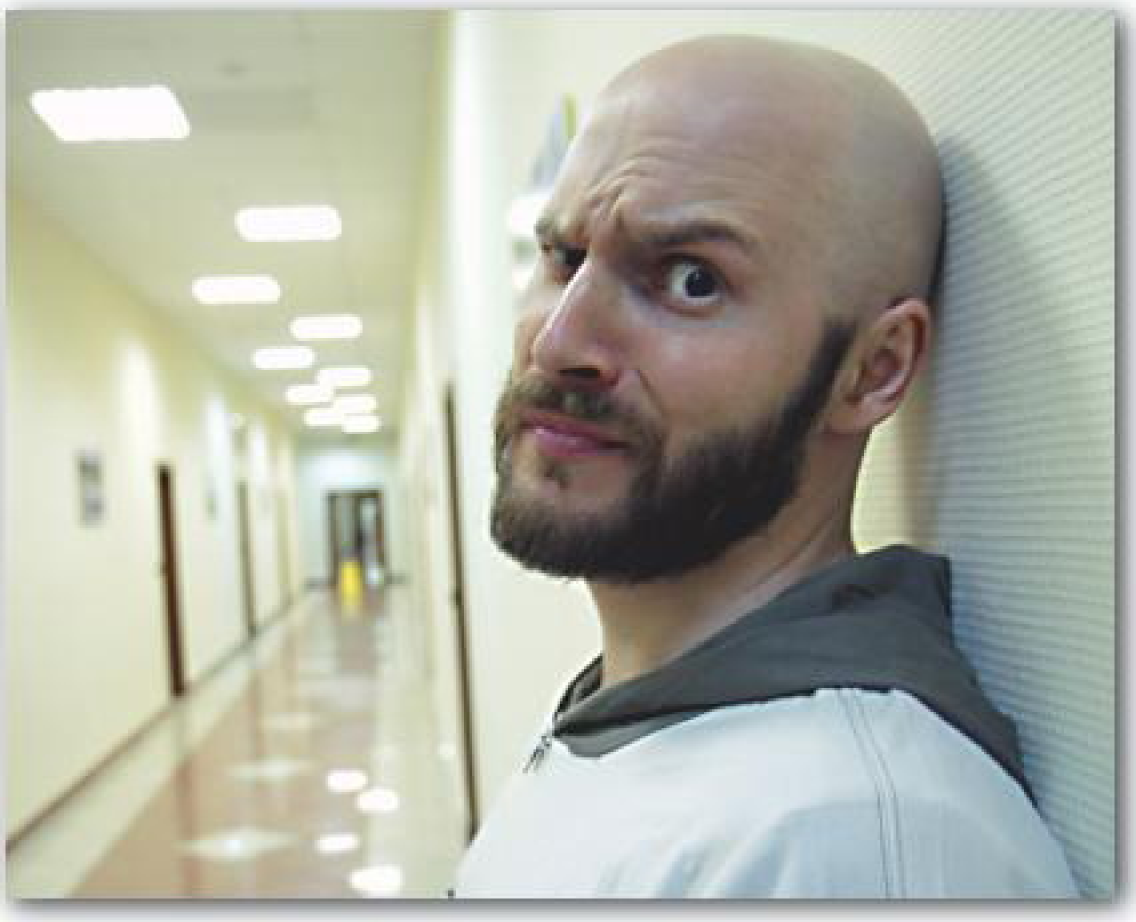
1-е место — рюкзак;

2-е место — ручка, пишущая на любой поверхности

3-е место — солнечная батарейка.

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всем привет и чмоки-чмоки. Не пугайтесь, я не превратилась в каноническую блондинку с туповатым взглядом и надменным видом. Просто у меня очень хорошее настроение. Буквально пару часов назад, прямо перед тем, как мы с Алексеем засели работать над «Почтой», я допрошла новое «Метро» и теперь просто переполнена эмоциями. Давно не было таких интересных шутеров. А тут еще и наш, славянский. Огорчили только слегка скабрезные шуточки в адрес России, ну да ничего, я не в обиде. Давайте переходить прямо к вашим письмам, а то я еще долго могу про Last Light рассказывать.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Приветствую. Пока Света играла в Last Light, я перепроходил Sanctum 2, так что по эмоциям мы с ней совпадаем, а вот по игре, к которой эти эмоции относятся, нет.

С вопросами в этот раз в «Почте», с одной стороны, полный порядок, с другой — все ответы получились, как бы это помягче выразиться... немаленькими. Много интересных писем из-за этого благополучно перекочевали на следующий номер. Не расстраивайтесь, в следующем месяце релизов будет уже не так много, а значит, освободится место в журнале и можно будет посвятить рубрике намного больше страниц и разобрать сразу с десяток интересных писем. Оставайтесь на связи и не кашляйте!

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

Нам на ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Электронный адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

УДИВИ МЕНЯ ПО-ВСЯКОМУ

Должны ли игры поражать, удивлять и вызывать когнитивный диссонанс

Я интересуюсь игровой индустрией. Не просто играми, а всем явлением в комплексе. Читаю много отечественных и западных рецензий. Собственно, все, что есть на «Метакритике», перечитываю от и до. «Игроманию» покупаю, потому что считаю ее единственным изданием, оставшимся на отечественном рынке, где к описанию игр подходят с позиции взрослой журналистики, а не примитивного «вышла игра, сейчас мы про нее чавой-та напишем».

Так вот, к чему я это все. Даже у состоявшихся журналистов, и западных и отечественного розлива, в рецензиях часто проскакивает мысль, что игры обязаны удивлять. Если новая игра не содержит в себе никаких новых концепций, то ей зачастую за это даже оценки снижают. Но так ли уж это обязательно? Мне кажется, что подобный подход в корне неверен. Хотелось бы услышать ваше мнение на этот счет. В особенности интересует ответ Алексея и Светланы, поэтому и пишу на адрес рубрики «Почта». Будет приятно, если ответите в журнале; думаю, многие заметили то же, что и я. — Роман Щеглов

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Знаете, Роман, я очень люблю, когда игры меня удивляют. В приятном смысле этого слова, разумеется. Я было хотела полностью с вами согласиться, но тут рядом сидит Алексей, который как раз «за вас, за вас». Поэтому пускай группой поддержки поработает он, а я выскажу аргумент против — он у меня тоже есть.

Бывает ситуация, когда новизна ощущений и даже в какой-то степени когнитивный диссонанс, которые должна вызывать игра, — могут и должны служить одним из критериев оценки. И ситуация эта — когда разработчики с самого начала делали упор на то, что их игра порушит все устои жанра, станет чуть ли не новой вехой, поломает привычные устои. И вот когда все это нам обещают, а потом выходит проект и оказывается, что ничего нового в нем нет, а есть лишь одни штампы, клише и клонирование от начала до конца... Вот в этом случае, я считаю, оценку можно и нужно снижать. Простите мне мою грубость, но чтобы другим не повадно было. Потому что ложь и обманутые ожидания — это худшее, что может быть в игровой индустрии.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

По мнению многих, игры просто обязаны удивлять! Вот обязательно должно быть так, чтобы шагу нельзя было ступить, обязательно что-то новое, доселе невиданное. И оценки игре такие люди выставляют, исходя из этого единственного критерия.

Когда я читаю подобные рецензии, я невольно задумываюсь, а что если бы игры были... ну, даже не знаю... скажем, женщинами. Погуляли вы, взявшись за руки, по ночному городу, посидели в ресторанчике, логично отправились пить чай в уютную квартирку... и вот она стоит перед вами абсолютно голая, а вы, скептически закинув ногу на ногу и подперев кулаком подбородок, начинаете морщить нос.

Э-э-э, дорогая, что-то у тебя руки всего две, сиськи тоже две, два уха и два глаза. И пупок какой-то стандартный — всего один. Хочу, чтобы восемь рук, три ноги, пять сосков и два пупка посередь лба. Не, дорогая, не удивила! Иди погуляй! Следующая!

А если не женщина, а, допустим, какое-нибудь время года... Что-то осень в этот раз какая-то нудная. Опять грачи улетели, листья опали, день все короче, грязь, слякоть, мракобесие. А скоро еще и эта белая дрянь с неба посыплется. Не, три балла из десяти. И графон не штырит.

Я не против того, чтобы игры удивляли, и это просто замечательно, если они это делают. Но, согласитесь, странно использовать новизну ощущений как единственное мерило качества. Если игра дарит нам абсолютно новый игровой опыт — это замечательно. Но разве сотни прекрасных игр становятся хуже от того, что сделаны по стандартным лекалам? Да ни в жизнь! Существует масса других ориентиров и критериев.

Скажу больше. Существует множество жанров и игровых направлений, в которых попытки изменить базовые принципы геймплея приводят к самым плачевным результатам. Сколько ни пытались видоизменить «Тетрис» или «Пакмена», все равно лучшими остаются варианты, сделанные без сильного отступления от базовой концепции.

Но это, конечно, слишком простые примеры. Но те же файтинги, несмотря на кажущееся внешнее разнообразие, в основе своей очень консервативны. Комбо, чарджи, паттерны, фреймы, прожектайлы... Базис был заложен черт знает когда и с тех пор практически не менялся. А все, кто пытается соскочить с рельс, в итоге создают уродливые выкидыши — без глубины, без системы, без, собственно, файтинга. Сплошное сотрясание воздуха.

Шахматам — полторы тысячи лет, но что-то никто не жалуется, что правила как-то поднадоели. Никто не пытается добавить к привычным пешкам, коням, слонам и прочим фигурам каких-нибудь бармаглотов, ходящих зигзагом и выкашивающих противника фекальными струями из глаз. Это просто не нужно. Потому что основы игры — превосходны. Можно расслабиться и получать удовольствие.

Так же и в видеоиграх. Если есть монолитная концепция, то нужно только грамотно ей воспользоваться. И тут речь уже идет не о придумывании чего-то нового, а о внимании к деталям, но об этом мы поговорим в следующем номере.

Вариаций на тему шахмат придумано множество (на картинке — игра Battle vs. Chess), но самой популярной как была классическая концепция, так и остается.

Army of Two: The Devil's Cartel — классический пример игры, не оправдавшей ожиданий.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ XBOX ONE

Microsoft облажалась, но всё делает правильно

Сразу после презентации Xbox One в редакцию валом повалили вопросы, что лично мы со Светой думаем про новую консоль. В общем-то, многое мы уже написали в блоге на сайте, но поскольку туда заходят далеко не все наши читатели, то решили опубликовать этот текст и в журнале. Благо он тематически никак не пересекается с нашим основным материалом о новой консоли, который опубликован в разделе «Не одной строкой». Заодно мы немного дополнили текст и сделали его более актуальным.

К презентации новой консоли от Microsoft мы со Светой готовились заранее. Освободили время, договорились встретиться и в уютной домашней обстановке смотреть показ, посасывая оранджус, закусывая марципаном и неспешно смакуя детали приставки.

И, как это часто бывает, когда долго чего-то ждешь и готовишься, все пошло наперекосяк. Света застряла в чудовищной пробке на Волгоградке, а я, решив после двух бессонных рабочих ночей подремать буквально минут двадцать перед началом священнодейства, вырубился на полтора часа.

В результате все смотрели уже в записи. Ну, что вам сказать...

ПО УШИ В...

В общем-то, читайте подзаголовок. Microsoft лихо села в лужу. Настоящая хроника пикирующего бомбардировщика, акции компании после презентации вошли в штопор (ничего критичного, но просели, чего уж тут), а акции Sony, наоборот, испытали легкую экономическую эрекцию.

Но, несмотря на это, Microsoft — ни разу не шучу! — все делает абсолютно верно.

Я лично про новую консоль хотел узнать главное — что на ней будет мощная экосистема, в которой можно будет вариться. И я это увидел. Намного более отчетливо, чем на презентации PS 4. Там, где у Sony были невнятные заигрывания с социальными функциями и пока технически неопределенные возможности взаимодействия с друзьями, у Microsoft была конкретика.

Вот вам быстрое переключение между кино, музыкой и играми. Вот голосовое управление. Вот возможность подключить друзей через «Скайп» прямо во время просмотра фильма. Вот проапгреженный «Кинект», мутировавший из необязательного и, давайте честно, сомнительного аксессуара в неотъемлемую часть консоли, — даже пульс, зараза такая, определяет. Вот перелопаченный дашборд, окончательно замаскировавшийся под систему планшетных приложений. Вот переключение каналов без всякого пульта.

Все предельно четко, доходчиво и... невообразимо скучно. Но именно в первых двадцати минутах презентации — там, где зрители недоуменно морщили лбы и давили зевоту, — зарыто самое главное. Домашние консоли давным-давно перестали быть просто куском железа только для игр, превратившись в домашние мультимедийные центры. И теперь Microsoft заходит на новый виток именно на этой — мультимедийной — эволюционной спирали.

ВТОРНИК — TUESDAY. СРЕДА — ENVIRONMENT

Не все осознали, а некоторые просто пропустили мимо ушей — но! Xbox One, если все пойдет гладко, может подмять под себя и похоронить ко всем чертям SmartTV и IP-телевидение. Все эти «умные телевизоры», которые каждый разработчик сейчас варганит на свой вкус... получается в основном позорище, с интерфейсами, разработанными клишерукими гамадрилами.

А One пытается, по сути, задать некий единый стандарт. Покупаешь консоль и получаешь возможность взаимодействовать с телевидением, играми, музыкой и кто его знает, чем еще, с помощью простых и понятных средств. Вот вам чатик, вот вам «скайпик», вот вам комментарии в ленте, вот интересы ваших друзей, а вот их достижения в играх... И все это в едином треде.

Смотрите спортивную трансляцию? Xbox One по вашему желанию покажет вам статистику матча, даст сводку на конкретного игрока... мозг сразу рисует картинку дальше. Предсказания аналитиков в отдельном окне, выход на тотализаторы, трансляции из спортбаров. Навернуть можно всякого.

И речь ведь не только о спортивных трансляциях. Информация по актерам во время просмотра фильмов. Возможность находить похожие передачи по заданной тематике. Прямо вижу, как какой-нибудь фанат порнухи во время очередного просмотра тыкает пальцем («Кинект» же!) в симпатичную попку, дрожащим голосом произносит «ого какая!», и Xbox, заслышав привычную команду, тут же сообщает, кому данная попка принадлежит, где еще на нее можно посмотреть и стоит ли это делать, если, скажем, конкретно этот порнофил не уважает садомазо.

Возможностей — море. Среда! Microsoft делает удобную

Если кто-то думает, что эра Xbox 360 и вообще консолей текущего поколения закончится в конце этого года, с выходом некстгена, то спешим вас успокоить. «Старушки» еще долго будут тянуть узду, и для них будут выходить игры. Мы бы даже сказали так: выход консолей нового поколения — это самое время купить консоль предыдущего, если ее у вас еще нет. Тонны превосходных и уже не очень дорогих игр, отлаженная экосистема и наверняка отличные скидки на сами консоли после выхода новых.

Заниматься сексом в борделе — сто долларов. Наблюдать за занимающимися сексом — двести. Наблюдать за наблюдающим — триста! Самые умные фотографы снимали на презентации не саму консоль, а журналистов, ее фотографирующих. Зрелище завораживающее.

Quantum Break — на данный момент самая перспективная разработка для новой консоли. Remedy веников не вяжут. А если и вяжут, то у них получаются превосходные, восхитительные веники. Но пока про игру известно настолько мало, что все называют ее просто «игра про мост, баржу и их преданную любовь».

среду для общения обо всем, что можно вытворять на экране телевизора. Создает единое информационное поле, в котором каждый сможет найти что-то интересное для себя. И это самое важное, что было на презентации. Надо было только это разглядеть.

ДЕТСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

Тут, правда, возникает одна серьезная проблема, актуальная для самых маленьких наших читателей. С одной стороны, уговорить родителей купить новый «Ящик» будет значительно проще — ведь он окончательно и бесповоротно стал «не только про игры». С другой — это как просить: «Пап, купи мне радиоуправляемый вертолетик». Папа, без базара, купит. Только и играться будет в основном сам. А вот как обстоят дела в новом Xbox с распараллеливанием потоков — пока непонятно.

Можно ли будет, например, одновременно играть на плазме, смотреть кинцо на кухне и чатиться на мониторе? Семья — дело такое, клювом щелкать нельзя.

А ВОТ И СЛИВ

После безмерно скучной, но очень важной первой части презентация превратилась в откровенный слив. Потому что чего все игроки ждали от Microsoft? Конечно, крутых анонсов и геймплея. А что было? Линейка спортивного угара с эксклюзивными элементами от EA — важно, но мало. Новая Forza — хорошая серия, но ни разу не из продающих консоль. Таранящая мост баржа от Remedy: проект, если что, называется Quantum Break, и про него после презентации стало известно то, что про него ни черта не известно.

На анонсе «нового Halo» сердце у многих засбоило. Ага, размечтались. Киносериал. Хоть и от Спилберга.

Про NFL рассказали побольше, но внимательно слушали только американцы, потому что весь остальной мир — он про FIFA, а не про метание кожаной дыни.

И завершилось все демонстрацией геймплея и боевой собаки-улыбаки из CoD: Ghosts. Игры давно перестали быть про графон, а стали про сюжет и детали, но мы все очень ждали, когда же «Колда» переедет на новый «инджайн». Переехала. И что? У нас тут некстген, а CoD на новом движке выглядит хуже, чем Battlefield 3 (про BF 4 вообще молчу). Едрицкая пассатижа!

* * *

Недостаток информации про игры и малое число анонсов — объяснимы и понятны. На носу E3, где все и случится. Ясно, что весь жир Microsoft припасла для выставки. Но по факту презентация получилась скомканной и странной. Первая половина — занудная, а вторая — без громких серьезных анонсов и почти без геймплея. Приехали! Хватай мешки, вокзал отходит.

Отсюда и проседание акций, и общее недовольство. Мероприятие действительно получилось слабым. Информацию надо было высматривать с микроскопом. Но, откровенно говоря... Лучше слабая презентация сейчас, но отличная консоль к концу года, чем наоборот. А за ширмой видеоряда я лично увидел очень перспективную разработку.

И знаете, что еще? Microsoft умудрилась построить презентацию так, что мне захотелось купить новый Xbox, даже если на старте к нему не выйдет вообще ни одной игры. Это звучит чудовищно и парадоксально, но, похоже, именно к этому все и идет. Игровая консоль, которую можно брать, даже если на собственно игры ты с высокой колокольни здоровенный болт клал.

И, как мне кажется, это единственно верный путь для нового поколения консолей, чтобы не стать последним.

Так выглядит Xbox One. Все верно: рубленые формы, никаких зализанных углов. В общем, настоящий видеомагнитофон из начала девяностых. Осталось только придумать картриджи в виде видеокассет, и сходство будет стопроцентным. Зато в комплекте сразу идет «Кинект». Да не абы какой, а второго поколения.

Новому геймпаду уже многие пропели дифирамбы. А вот мы пока поостережемся. Эргономика штука тонкая: пока сам в руках не подержишь, совершенно непонятно, удобно или нет.

ИГРОМАНИЯ +

Можно ли сейчас делать новый игровой журнал и выстрелит ли он

Я давний фанат «Игромании» — с малых лет читаю издание. Еще с тех выпусков, когда вы вместе со Светланой Померанцевой только начали отвечать на письма читателей. И вот за все время у меня появился к вам вопрос. Очень хотелось бы получить ваши комментарии или даже советы, чем вы окажете нам огромную помощь, по одному вопросу.

Суть: есть небольшая креативная команда (студенты медиафакультета), от имени которых я пишу, есть курсовой учебный проект журнала игровой тематики. Наша главная проблема — определение целевой аудитории. Наш декан (куратор проекта), прекрасно подкованный как в области проектной деятельности, так и печатных медиа, считает, что если делать журнал исключительно игровой тематики, то получится «Игромания №2» в уже занятой нише, некий очередной клон, посему предлагает сделать упор исключительно на разработчиков игр, а саму тематику— геймдев.

Однако такая идея, по-моему, несколько утопична, т.к. геймдевелоперы практически не используют традиционные медиа (отдают предпочтение сетевым). Немного полемики с деканом привело к тому, что он посоветовал спросить вашего мнения по этому поводу как у главреда самого лучшего и популярного игрового журнала России и, наверное, СНГ.

Собственно, сам вопрос: будет ли аудитория у журнала, который описывает только геймдев, или же более целесообразно сделать журнал про игры, изюминкой которого будет большая часть материала про геймдев, ведь таким образом целевая аудитория шире? Какую тематику выбрать более целесообразно? — Олег Лисицын

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Приветствую, Олег. Про «клоны» ваш декан, безусловно, прав. Такой вариант сейчас — в условиях стагнации и даже затухания рынка — не сработает. В лучшем случае клон перетянет мизерную аудиторию у других участников, но и только. Писать про геймдев, увы, тоже не вариант. Потому что просто отличаться от остальных — недостаточное условие для успеха. Нужно выделиться так, чтобы тебя покупали.

Давайте немного преувеличу ситуацию: можно сделать журнал про игры, большая часть которого будет посвящена цвету носков разработчиков. Выделились? Безусловно. Будет ли кто-то покупать — вряд ли.

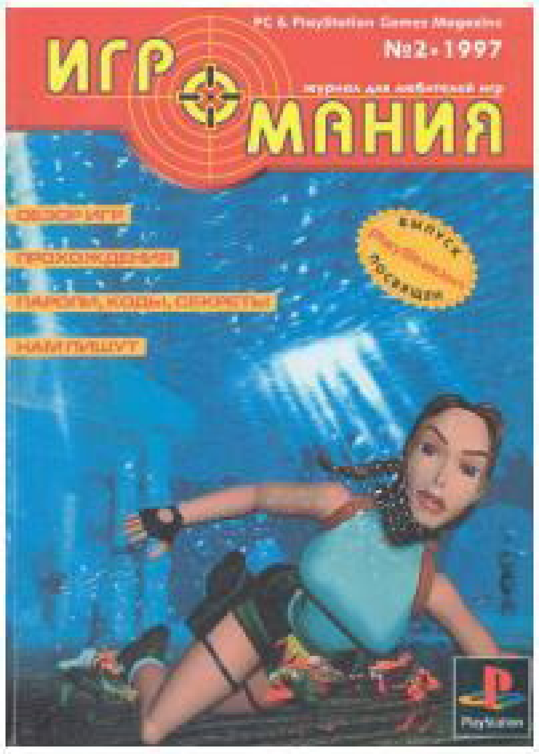
С геймдевом аналогично. Если вы читали «Игроманию» хотя бы лет пять назад (а судя по вашим высказываниям, читали), то наверняка помните рубрику «Игрострой». Я был ее редактором. И она — среди прочих нестандартных разделов — была важной фишкой журнала, его конкурентным преимуществом. Но потом мы от нее отказались. Потому что, во-первых, народ в целом начал куда меньше увлекаться редакторами/конструкторами/языками программирования. Прошла эта волна. Плюс разработчики, наконец, начали нормальные инструкции к своим инструментам делать — это значимость статей-уроков также снизило. А потом YouTube и профильные фанатские сайты забили последний гвоздь в крышку игрострой-гроба.

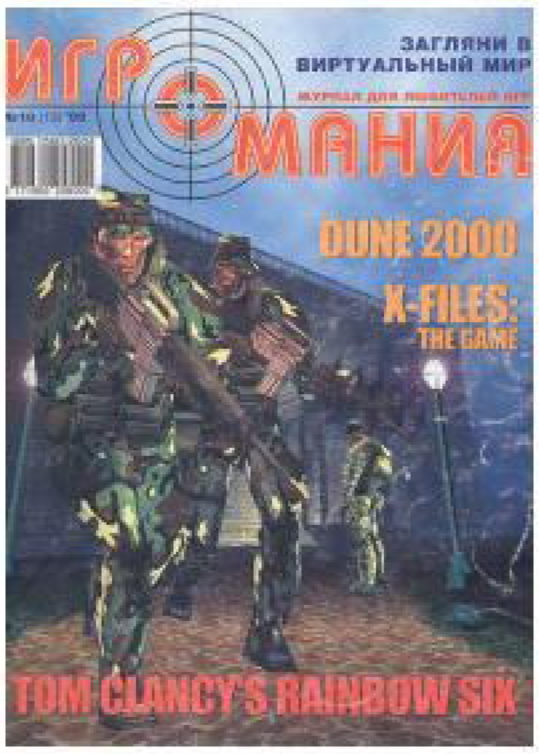
Во-вторых, те из читателей, кто никогда и не интересовался геймдевом, перестали понимать, зачем столько журнального места под него отводится. Когда это было трендом, они мыслили примерно так: «Ну, хорошо, я не читаю про техническую сторону геймдева, но в моем любимом журнале есть такой раздел, он трендовый, и понятно, почему про это пишут, — многие ведь увлекаются».

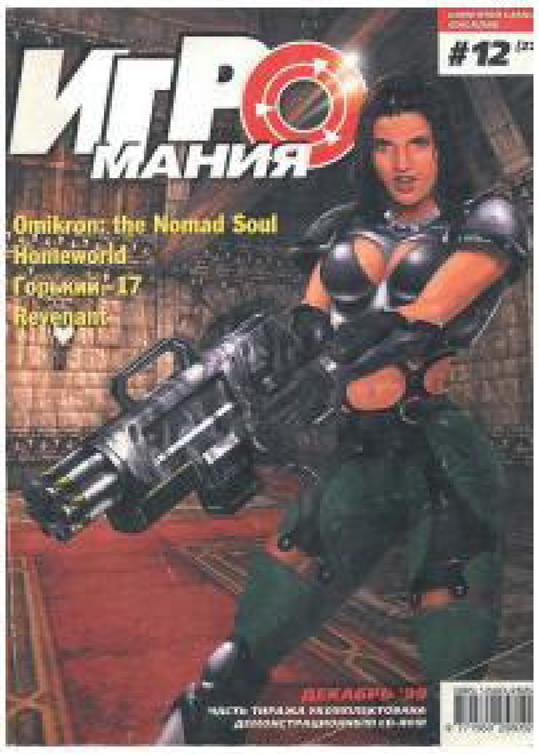
А потом тренд прошел, и люди стали думать уже иначе: «Какого черта редакция отводит столько места под технуху с непонятными числами и строчками программного кода, которой мало кто интересуется, вместо того чтобы публиковать интересное чтиво для всех». Так из журнала исчез «Игрострой» (а также «Антихакер», раздел рубрики «Интернет» про создание сайтов и прочие технические материалы).

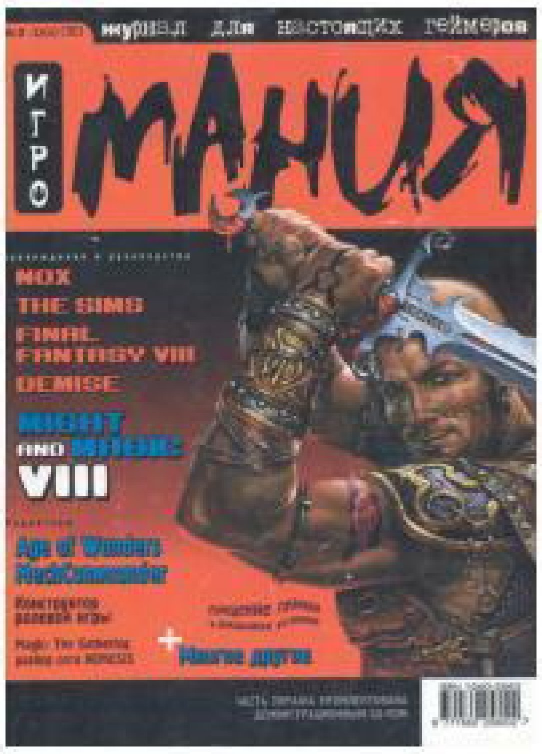
Создать журнал про геймдев — можно, и он будет отличаться от всего остального. Но читать его будут полторы калеки, которым это интересно. Утрирую, конечно, не полторы... Возможно, аудиторию в тысячу-полторы удастся собрать. Но и только. Делать коммерчески успешный журнал на таком тираже — невозможно.

Если же вы будете писать про геймдев, но при этом делать акцент не на технухе, а на разговорах с разработчиками об играх (как бы это ведь тоже можно назвать геймдевом), то выделиться уже не получится, потому что все... хорошо, не



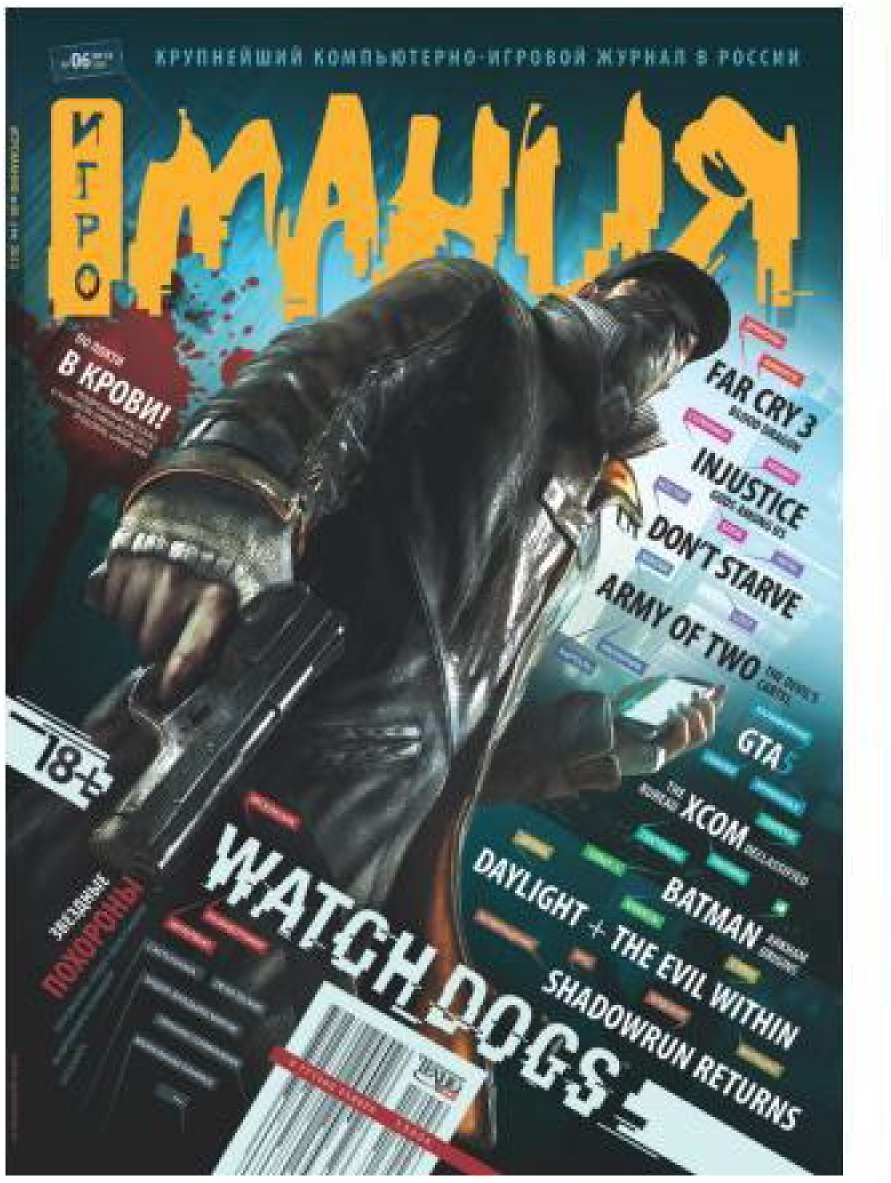






все... но как минимум «Игромания» такие статьи публикует каждый номер, и не по одной штуке. Посмотрите любой выпуск — там почти все превью основаны на живых беседах с разрабами, и про тонкости девелопинга мы тоже с ними беседуем. Не вдаваясь в совсем уж сложные технические детали, которые обычному игроку не очень интересны.

Вы правильно понимаете, что нужно придумать фишку, которая будет отличать новый журнал от конкурентов. Только фишку надо придумывать правильно. Такую, чтобы все захотели купить. Самое забавное, даже когда вы такую фишку придумаете и даже если удастся запустить и сделать успешным такой журнал, то вы рано или поздно от нее, скорее всего, откажетесь. Либо перестанете делать на ней слишком уж мощный акцент. Стандартное эволюционное развитие — узкоспециализированные виды в условиях динамической среды неконкурентоспособны.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Алексей ответил по конкретике, а я добавлю от себя немного общей информации.

Игровая журналистика давно переросла стадию, когда можно, просто интересуясь играми, взять и начать делать на коленке новый журнал. Проблемы будут везде. От невозможности нормально выйти на распространителей до получения информации: разработчики и издатели просто не будут предоставлять эксклюзивную информацию неизвестному изданию.

Но многое, разумеется, завязано на личные отношения. То есть, чтобы сделать новый игровой журнал, нужно как минимум вариться внутри тусовки, быть в курсе всех событий и главное — быть в хороших отношениях с людьми, которые могут помочь в получении информации, налаживании контактов и т.д. и т.п.

Из всего, что я уже сказала, следует предельно логичный вывод: если хочется когда-нибудь сделать собственный журнал об играх, то сначала нужно поработать в журнале, уже существующем. Без этого никуда.

НАШИ ПРИЗЫ

*Традиционно мы премируем авторов самых интересных писем.
А поскольку в этот раз все письма у нас очень-очень интересные, то и призы получают все.*

Письмо «Удиви меня по-вся-кому». Приз — отличный смартфон Sony Xperia SP под управлением Android 4.1. 4,6-дюймовый HD-экран с разрешением 720p и технологией Mobile BRAVIA Engine 2. Функция беспроводной передачи контента «в одно касание» на базе технологии NFC позволяет быстро выводить изображение на телевизор и проигрывать музыку на внешних устройствах. Поддержка стандарта 4G LTE. Настраиваемая прозрачная вставка, оповещающая о входящих сообщениях и звонках изменением своего цвета. Также подсветку можно настроить в такт проигрываемой музыке. Быстрая 8-мегапиксельная камера с сенсором Exmor RS, поддержкой HDR и режимом Superior Auto для получения отличных снимков даже в темное время суток или при ярком контровом свете. Режим энергосбережения STAMINA, позволяющий увеличить время автономной работы.

Поскольку конкретного автора письма **«Презентация Xbox One»** нет, мы отдаем приз тому, кто первым прислал нам вопрос про новую консоль. А это была — Анна Беляева, которая получает игровую клавиатуру **ROCCAT Isku FX** с многоцветной подсветкой клавиш, отличной опорой под запястье и абсолютно нескользким основанием (проверили в редакции на самом скользком столе). Анна, пользуйтесь на здоровье!

Письмо «Игромания +». Олег Лисицын получает в качестве приза набор из игровой мыши **ROCCAT Kone Pure** и коврика **ROCCAT Taito** (Света лично протестировала — отличный ковер).

flextron
FLEXTRON
компьютеры
Открытие виртуального
мира с компьютером
FLEXTRON
Premiera 55
на базе процессора
Intel® Core™ i5-3470
FLEXTRON® Premiera 55
на базе процессора Intel® Core™ i5-3470
• Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3470
• 8 ГБ DDR3 PC12800
• 1500 ГБ SATA III, 64M/7200
• Графический процессор NVIDIA GeForce GTX 650 1024MB
• Привод DVD±RW Multi
• Card Reader USB 3.0
• Высококачественный корпус In-Win EAR-002 450Вт
• Лицензионная операционная система Windows 8
intel inside
CORE i5
реклама
(495) 925-64-47
www.fcenter.ru www.fcshop.ru
Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда
Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
Адреса салонов–магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

фильм ЗАКА СНАЙДЕРА , режиссера фильмов «ХРАНИТЕЛИ» и «300 СПАРТАНЦЕВ»
ГЕНРИ КАВИЛЛ
ЭМИ АДАМС
МАЙКЛ ШЭННОН
КЕВИН КОСТНЕР
ДАЙАН ЛЭЙН
ЛОУРЕНС ФИШБЁРН
и РАССЕЛЛ КРОУ
ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ
«УОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ» представляет
совместно с «ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ» фильм производства «СИНКОПИ» режиссера ЗАКА СНАЙДЕРА «ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ», в ролях: ГЕНРИ КАВИЛЛ, ЭМИ АДАМС, МАЙКЛ ШЭННОН, КЕВИН КОСТНЕР, ДАЙАН ЛЭЙН, ЛОУРЕНС ФИШБЁРН, АНТЬЕ ТРАУИ, АЙЕЛЕТ ЗУРЕР, КРИСТОФЕР МЕЛОНИ и РАССЕЛЛ КРОУ, ДЖЕЙМС АЧЕСОН, МАЙКЛ УИЛКИНСОН, композитор ХАНС ЦИММЕР, монтажер ДЕЙВИД БРЕННЕР, АЛЕКС МакДАУЭЛЛ, АМИР МОКРИ, «СУПЕРМЕНА», созданного ДЖЕРРИ СИГЕЛОМ и ДЖО ШУСТЕРОМ и опубликованного «ДИ-СИ ЭНТЕРТЕЙНМЕНТ», ТОМАС ТАЛЛ, ЛЛОЙД ФИЛЛИПС, ДЖОН ПИТЕРС, по сюжету ДЕЙВИДА С. ГОЙЕР и КРИСТОФЕРА НОЛАНА, сценарист ДЕЙВИД С. ГОЙЕР, продюсеры ЧАРЛЬЗ РОУВЕН, КРИСТОФЕР НОЛАН, ЭММА ТОМАС, ДЕБОРА СНАЙДЕР, режиссер ЗАК СНАЙДЕР
СМОТРИТЕ В 2D, realD 3D И IMAX 3D
LEGENDARY
С 20 ИЮНЯ В КИНОТЕАТРАХ
www.mos-movie.ru
WARNER BROS. PICTURES
РЕКЛАМА
12+ ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ